Nr. 8 August 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867



Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für Computer- & Videospiele

ÜBER 75 SPIELE

SPIEL DES MONATS

LURE of the Temptress

HIGHLIGHTS

- GATEWAY
- MICROCOSM
- LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
- LEATHER GODDESSES 2
- HARDBALL 3
- ZELDA 3
- INCA

SECRET SERVICE

TIPS AUF 28 SEITEN

SUPER-SHOW IN CHICAGO

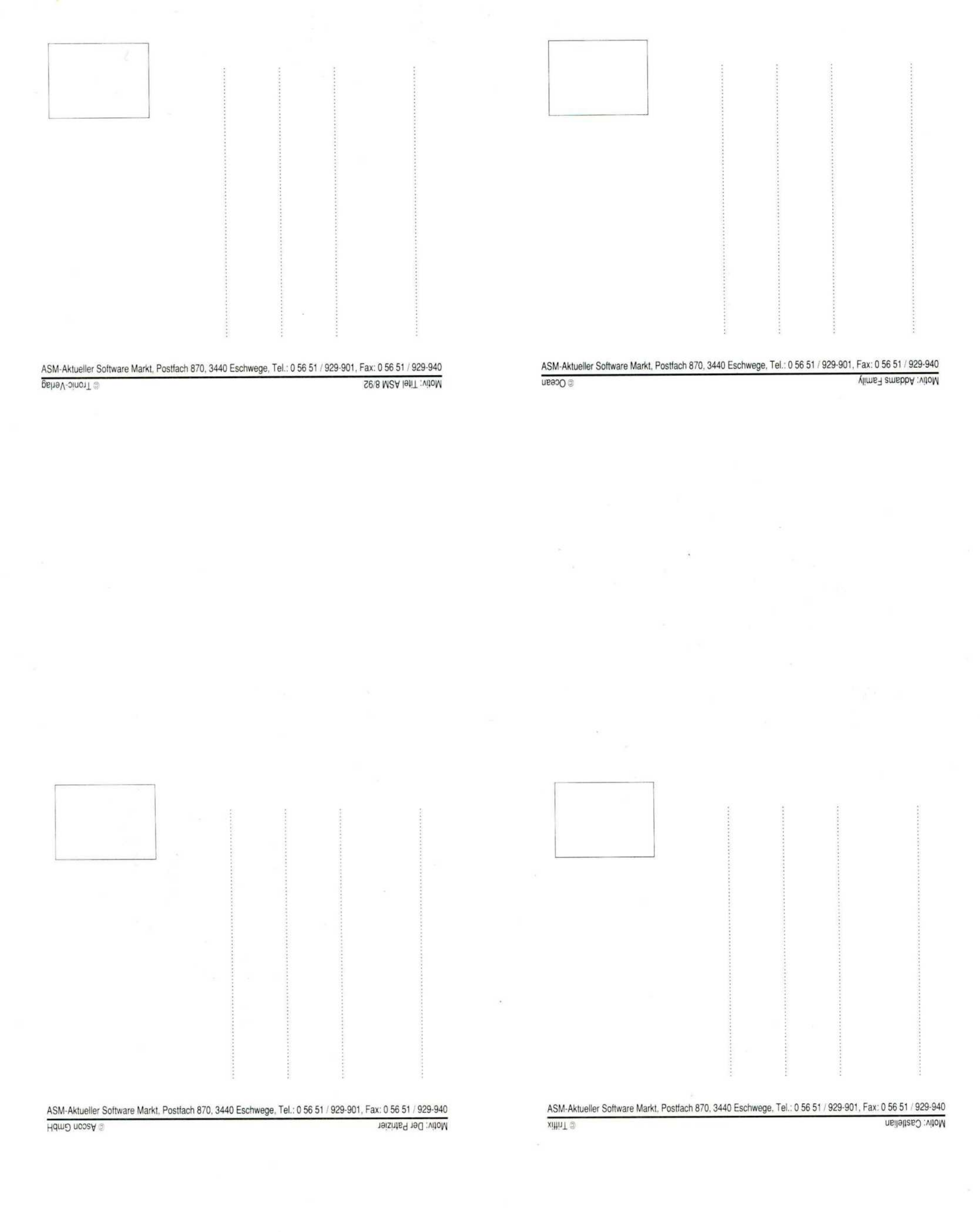



CES

MESSE-REPORT AB SEITE 40


7/92
FILTER CIGARETTES
Marlboro
Marlboro
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)




ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Titel ASM 8/92
© Tronic-Verlag
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Addams Family
© Ocean
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Der Patrizier
© Ascon GmbH
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Castellan
© Infix



sports 'n' business

s. denn, sportsfreunde! gestreßt? euch hängt die em noch nach? wie wollt ihr dann die olympiade überstehen? also, wir halten das so: all das, was ich beispielsweise nach em-wetten gewinnen konnte, zocken mir achim samt seinen 'sticky fingers' (bitte nur positiv zu werten!!) nach unserem beliebten monitor-bits 'n' bytes-sport wieder aus der tasche...

olympia-feeling und sportspaß, live-haftig und auf datenträger, halten dieser tage nicht nur die medien auf trab. nein, denn da wären all die spieleproduzenten, die derzeit prä- und/oder postolympisches treiben auf disk, cd oder modul projizieren. psygnosis' carl lewis challenge zum 'bleistift', auch da sitzt die zeit im nacken. mehr zur aktuellsten 'sportiven' software erfahrt ihr unter eben jener rubrik und innerhalb der asm-news.

machen wir einen athletischen jump hinter die redaktionskulissen. neu im team ist martin klugkist (mkl). was er mitbringt, setzt sich aus einer gesunden portion know how in sachen games-software und einem satten pfund praxis innerhalb einer tageszeitungsredaktion zusammen. erholt von den entgleisungen auf der abifete und ständig nach arbeit schreiend geht er für euch kritisch an die recherche.

gute figur machten auch antje und heiner während ihrer übersee-odyssee gen ces, chicago: das gepäck reiste allein, das rückflugticket bot keine gewähr und der mietwagendeal wurde zum fiasko. man nahm es mit humor. was die beiden von der super-show in den staaten mitgebracht haben, könnt ihr auf den seiten 40ff. erfahren.

ein hinweis in eigener sache: euer feedback beginnt ab sofort auf seite 26. technische gründe, die euch zudem einen umfangreicheren testteil in den 'ersten reihen' bringen. dürfte genehm sein, oder?

yours mats

SPORTS/N/•••

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15), Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 916), Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44)

Anzeigensatz
Sonja Brill

Satz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß,- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unseren ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 929 - 901
Telefax (0 56 51) 929 - 940
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 929 oder *ASM #

ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h:
0 56 51 / 929 - 760
oder 0 56 51 / 929 - 761

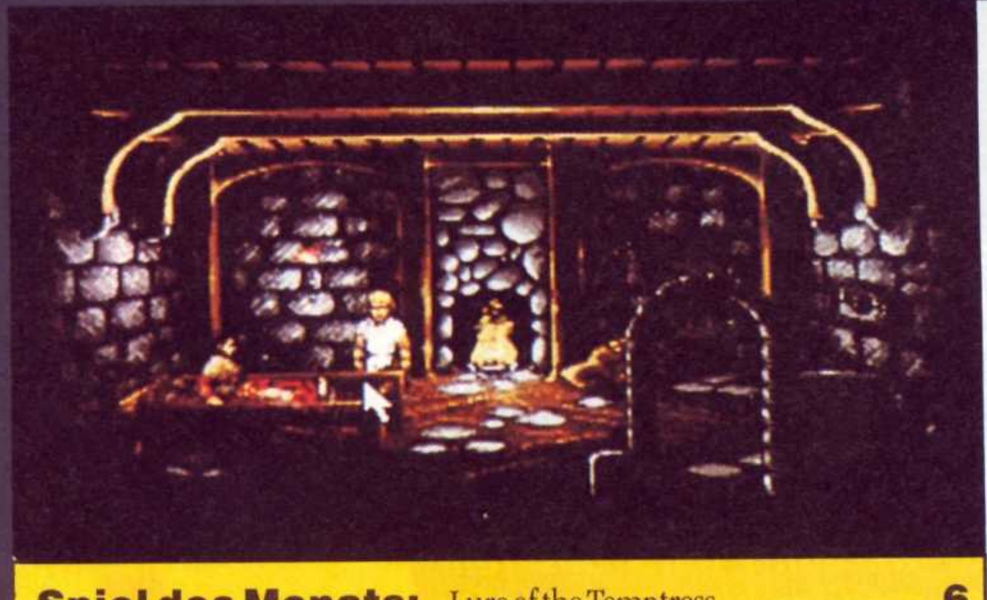


Der Inhalt dieser Ansgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringen Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Und wieder retten mutige Helden entführte Prinzessinnen, erschlagen wütende Orkhorden und tun ihr Bestes, um nicht in den Fängen der bösen Selina zu verenden.

INHALT 4



asm 8/92



ACTION

Previews

Konvertierungen



ADVENTURE

Previews

Konvertierungen

COMPETITIONS



SPORT

Previews

TOOLS



Gateway • 58 •



REPORTAGEN



STRATEGIE

Previews

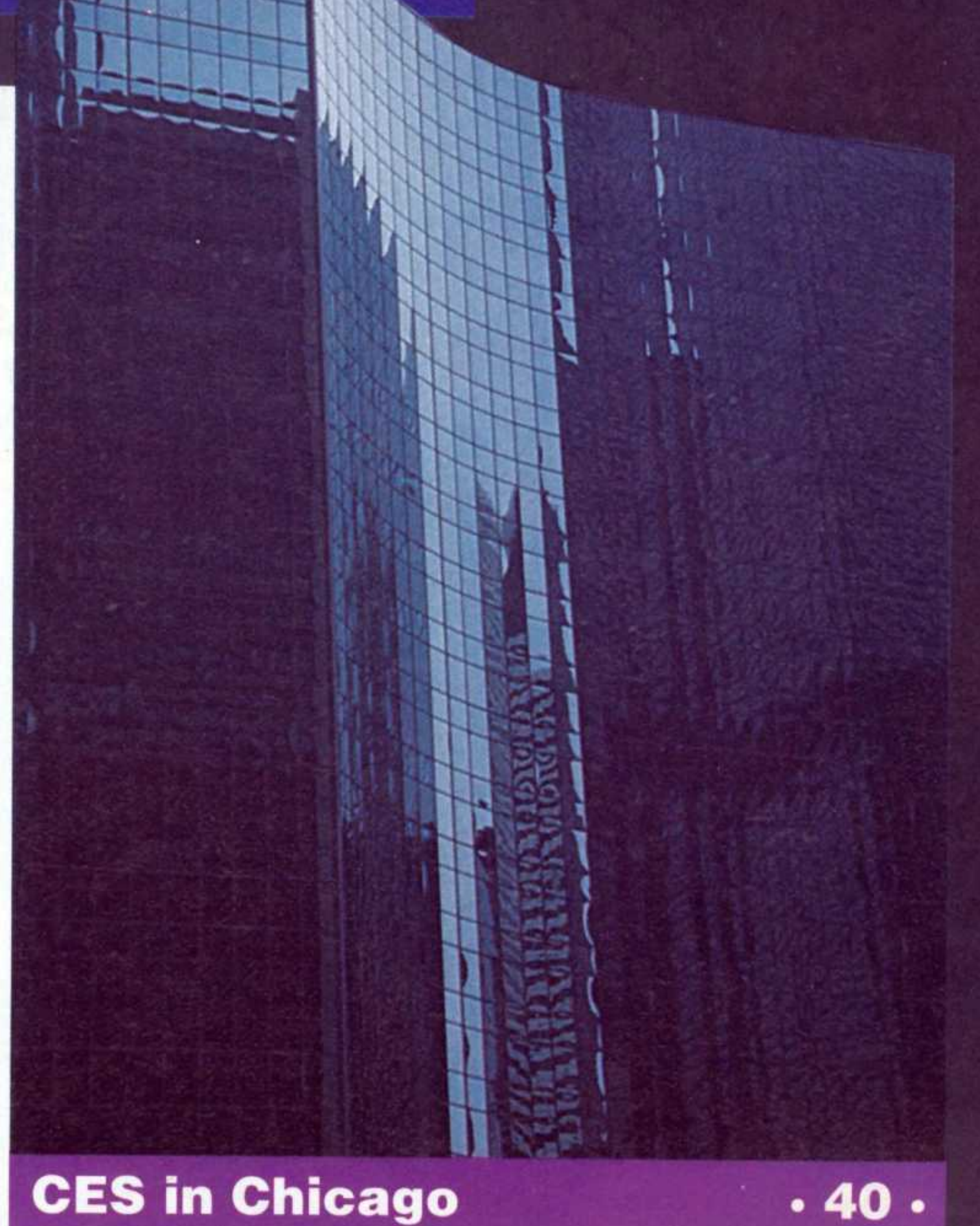
Konvertierungen



SIMULATION

Konvertierungen

GAME-BOY-CORNER



CES in Chicago • 40 •

RUBRIKEN

KONSOLEN

Previews

Konvertierungen

READY STEADY GO

• • • BUSINESS





Zelda 3 • 144 •





SPIEL DES MONATS

Foto: Edgar Sommer

Verführung

Wer an animierte Adventures denkt, hat dabei fast immer (durchaus zu Recht) berühmte amerikanische Softwarehäuser im Hinterkopf. Wieso eigentlich? VIRGIN aus England zeigt mit LURE OF THE TEMPTRESS in beeindruckender Weise, daß auch Europa in dieser Hinsicht eine Menge zu bieten hat und Amerika nicht nur ein-, sondern vielleicht sogar schon überholt hat.





▲ *Ein kleines Schwätzchen in Ehren*



▲ *Viele interaktive Charaktere kreuzen Euren Weg*



▲ *Beim Schmied gibt's neue Hinweise*





▲ *Wie kommt man nur an dem Typ vorbei?*



„Ein zauberhaftes Programm"

LURE OF THE TEMPTRESS

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Revolution Software/Virgin, England**, Muster von: **Hersteller**.

Lure of the Temptress braucht sich wahrlich nicht zu verstecken. Kein Wunder, denn das von **Revolution Software** stammende, bei Virgin erscheinende Adventure wird von erstklassigen Leuten programmiert: Richard Joseph, der bereits für den Sound bei *James Pond* verantwortlich zeichnete, verwöhnt mit einem schönen Soundtrack. Um die Grafik kümmern sich zwei Leute, die bereits bei mehreren Software-Hits wie zum Beispiel *Myth* mitgewirkt haben, und das Game-Design wurde von Dave (Watchman) Gibbons entworfen, der unter Comic-Fans einen sehr guten Namen hat.

Das Spiel könnte für Wirbel auf dem Adventure-Markt sorgen. Wem die Sierra-Games zu wenig Innovatives enthalten und die Abenteuer von LucasArts auch keine Herausforderung mehr sind, der findet bei Lure of the Temptress vielleicht ein neues Betätigungsgebiet. LotT glänzt mit einer Story, die gefangennimmt und mittelalterlichen Szenarien, wie sie authentischer nicht wirken könnten. Das wiederum sorgt für eine dichte Atmosphäre, in der man die reale Welt völlig vergißt, auch wenn das Game die absolute Fantasy ist.

Der König und die böse Macht

Diermot, unser Held, wird nicht gerade freiwillig zum Retter des Landes. Eigentlich hatte er in aller Ruhe ein bißchen jagen wollen, als sein Daddy die böse Nachricht zum König bringt, daß eine gefährliche Zauberin das Reich erobern will. Da man das ganz offensichtlich nicht zulassen kann, stellt sich der König mit seinen Truppen und unter anderem Diermot dem Heer der schwarz beseelten Hexe Selina. Die jedoch kämpft mit reichlich unfairen Methoden, sprich, hat ein Zombie-Heer zusammengerufen, gegen das die aufrechten Recken des guten Königs keine Chance haben. Auch Diermot ereilt dabei sein Schicksal: Sein Gaul geht durch, wirft ihn ab und läßt ihn bewußtlos auf dem Schlachtfeld liegen. Und was nun?

Das Ziel des Adventures ist klar umrissen: Das Land ist von Selina, der bösen Verführerin zu befreien. Der Beginn gestaltet sich jedoch reichlich schwierig, denn der Spieler liegt nicht mehr auf dem Schlachtfeld herum, sondern wurde von den Schergen besagter Dame nach dem Kampf eingesammelt und in einen Dungeon gesperrt. Ohne Hilfe ist er da ganz schön aufgeschmissen. Also heißt es zunächst Köpfchen beweisen und aus der

Atmosphärisches ▼ *gibt's reichlich*





▲ Ohne Hilfe gibt's hier kein Entrinnen

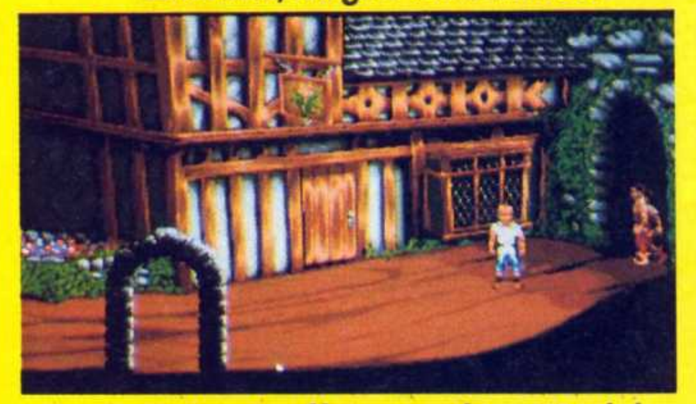


▲ Orks wohin man auch sieht

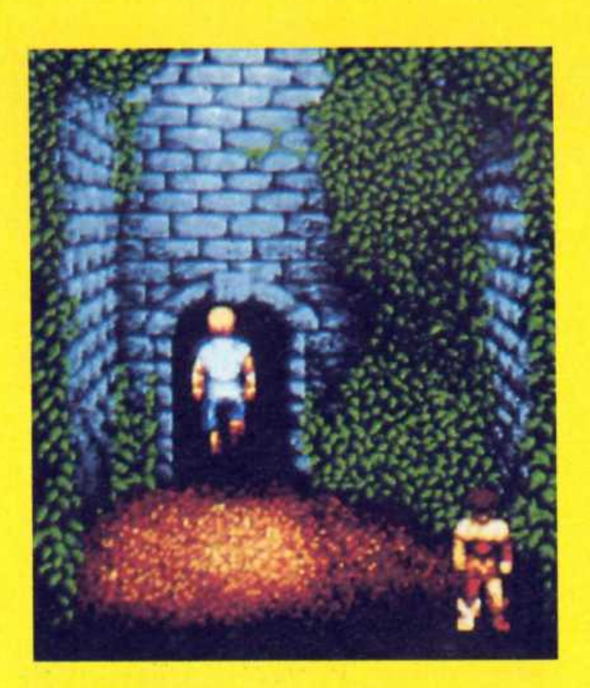
Zelle rauskommen. Kein Problem: Diermot setzt ganz einfach sein Strohlager in Brand. Der ihn bewachende Ork kommt hereingestürzt und ist total verzweifelt, weil sein Abendessen (sprich: Diermot) offensichtlich in den Flammen verkohlt. Um die Ecke schleichen und die Tür verrammeln ist noch eine der leichteren Aufgaben. (Wenn Euch der hungrige Wächter dabei allerdings erwischt, werdet Ihr reichlich unsanft ins Land der Träume geschickt, aus dem Ihr nur mit Hilfe der Restore-Funktion wieder aufwachen könnt ...)



▲ Komm, ich geb' Dir einen aus



▲ Das Dorf könnte echtes Mittelalter sein



▲ Geheimnisumwitterte Gemäuer

Michael meint:

Eine etwas kitzlige Steuerung, dafür aber tolle Grafiken, prima Sound und eine interessante Story - also alles, was ein gutes Adventure braucht. Genau das Richtige für lange Sommernächte. Nur schade, daß die PC-Freaks noch etwas warten müssen, aber es dürfte sich lohnen.

»GUT«



▲ Dem Drachen auf der Spur

Ein Freund, ein guter Freund

Dann aber heißt es erst einmal, Freunde zu finden, denn ohne sie ist ein Entkommen aus dem Dungeon unmöglich. Hat Diermot den einen Mitgefangenen befreit, der von nun an wie ein treuer Hund hinter ihm herdackelt, und den anderen mit etwas Trinkbarem versorgt, beglückt letzterer unseren Helden leider nicht nur mit Informationen, sondern auch gleich mit einer neuen Aufgabe, so daß an Ausruhen überhaupt nicht zu denken ist.

Das Schicksal führt den Spieler, alias Diermot, durch ein Adventure, das in fünf Abschnitte gegliedert ist. Außerdem gilt es, neben der eigentlichen Lebensaufgabe drei Quests zu einem guten Ende zu bringen, wobei bereits die erste, die Befreiung einer holden Maid aus den Klauen der Orks, Diermot vor nicht unerhebliche Probleme stellt.

Es plappert die Dame am laufenden Band

Die Sierra-mäßige Steuerung des Charakters per Maus-Click, an die man sich recht schnell gewöhnt, wird durch ein ebenfalls mausgesteuertes Eingabesystem ergänzt, mit dem komplexe Sätze erstellt werden können. Die wiederum ermöglichen Interaktionen und Gespräche mit den übrigen Charakteren des Spiels. Wichtige Hinweise werden zu vorgegebenen Fragen umformuliert, wodurch man seine Fortschritte sehr schön verfolgen kann. Diese Konversationen sind für den Fortgang des Adventures von äußerster Wichtigkeit. Ohne einen Assistenten, dem man die entsprechenden Befehle geben kann, wäre es zum Beispiel unmöglich, die nötigen Hebel zum Öffnen einer Tür zu betätigen, während man selbst gerade in einen Kampf mit einem nicht sehr netten Drachen verwickelt ist ...

Das Game enthält alle Zutaten, die für ein zünftiges Adventure nötig sind. Statische und viele interaktive Charaktere kreuzen den Weg des Helden, die obligatorische Klatschbase des Dorfes erweist sich dabei als Segen und als Fluch. Er muß bestechen, kämpfen, lügen, suchen, zaubern und trickreiche Puzzles lösen. Die Animation der Charaktere ist recht flüssig, und da auch was Grafik und Story angeht eine Menge geboten wird, dürften Fans von Adventures absolut auf ihre Kosten kommen.

Zum Schluß noch eine Nachricht, die alle Abenteurer freuen sollte, die in der englischen Sprache noch nicht so ganz sattelfest sind: Deutsche Versionen von Lure of the Temptress sind in Planung. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Atmosphäre	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

THE *Carl Lewis* CHALLENGE

UNITED STATES

GREAT BRITAIN

GERMANY

FRANCE

ITALY

Es ist soweit! Ihr Knie drückt sich in den staubigen Boden der Aschenbahn. Die Finger sind gespreizt, und Sie korrigieren noch einmal leicht die Stellung des Fußes im Startblock. Eine dicke Schweißperle rinnt Ihnen langsam von der Stirn, und Wochen des harten Trainings ziehen noch einmal blitzschnell an Ihnen vorbei. Ihr Adrenalinspiegel steigt an. Nur noch wenige Sekunden und dann müssen Sie alles geben! Da fällt der Startschuß. 100 Meter scheinen plötzlich ein langer, langer Weg . . .

Großer Wettbewerb! Gewinnen Sie ein Traumticket zu den Olympischen Sommerspielen 1992 in Barcelona, und erhalten Sie dort das persönliche Autogramm von Carl Lewis auf Ihrem Spielexemplar! Die Teilnahme am Wettbewerb verpflichtet nicht zum Kauf. Teilnahme–karten erhalten Sie gegen Einsendung eines frankierten Rückumschlages auch bei Selling Points GmbH, Alliance Division, Kennwort: Lewis, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.







▲ *Den: Superwüste Comic-Grafik*

Und wieder schickt sich ein Schachprogramm an, das Beste von allen zu werden. Anwärter auf den Thron ist diesmal **Grandmaster Chess** von **Capstone**. Das Außergewöhnliche daran ist, daß der Hersteller darauf quasi eine Garantie gibt. Grandmaster Chess ist in der Lage **Chessmaster 3000** bzw. **Sargon V** zu schlagen, oder der Käufer erhält sein Geld zurück!. Die Jungs von Capstone scheinen sich ihrer Sache ja recht sicher zu sein. Warten wir's ab. ● **Mindscape** kündigt eine weitere Tennissimulation an. **World Tennis Championship** basiert auf dem gleichen Grafiksystem wie schon **4D Sports Boxing**. Polygone in Hülle und Fülle sind angesagt. Jede Menge Optionen sind einstellbar und alles soll ganz toll und schön werden. Das Programm erscheint zunächst nur für den PC. ● **Indy**, Indy und kein Ende! Nachdem nun endlich das sehnsüchtigst erwartete Adventure fertig ist, und Indy weltweit auf PCs die Peitsche knallen läßt, überrascht **Dark Horse Comics**, ein rühriger und vielbeachteter Kleinverlag aus Oregon mit einer Comic-Serie um den unkonventionellen Archäologen. ● Zwar ist **DEN** kein Computerspiel, so bunt wie ein 256-Farben-VGA-Bild sind die phantastischen Abenteuer Den's allemal. Die spannende Story, die ausgetretene Fantasy-Klischees en gros neu interpretiert, wird in erlesener Grafik dargestellt und virtuos erzählt. In deutsch erscheint die Serie beim Hamburger Carlsen Verlag. ● **Crisis in the Kremlin** ist fast fertig. Einen Test vom neuen **Spectrum-Holobyte**-Game gibt's in der nächsten Ausgabe. ● Hurra! In letzter Minute erreicht uns von **LucasArts** noch die Nachricht, daß **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** bis zum Herbst auch auf dem Amiga fertig sein soll! ● Das Computerspiel zum im Herbst in die Kinos kommenden **Alien 3** ist derzeit in Arbeit. In der nächsten Ausgabe schauen wir den Jungs über die Schulter. Ein grober Abriß über die Handlung des neuen Schockers, in dem es Ripley besonders hart trifft, wird nicht fehlen. ●

Die Software für die zu erwartende Krimi-Komödie **Lethal Weapon 3** befindet sich im Moment 'under production'. Unser Auslandskorrespondent ist am Ball und wird in Kürze berichten. ● **Comad** hat wieder zugeschlagen: **Stoppt den Calippo-Fresser** heißt das Nachfolgeprodukt von *Das Erbe*, ist aber kein Adventure, sondern ein 'richtig schönes' Action-Spiel, das im Auftrag von **Langnese** entstand. Es soll außer auf Amiga auch auf dem C-64 erscheinen, der Test erfolgt im nächsten Heft. ● Die ohnehin schon reichlich vorhandene Modul-Szene rund um den Gameboy bekommt aus dem Land der feinen Lebensart Verstärkung: Das französische Softwarehaus **Infogrames** schickt sich an, den Klassiker **Bomb Jack** und das amüsante Geschicklichkeitsspiel **Pop Up** für den Mini-Taschenspieler umzusetzen. ● Endlich fertig ist auch die Data-Disk zu **Vroom** aus dem Hause **Lankhor**. Sechs neue Grand-Prix-Strecken werden angeboten. Die neuen Kurse sind in Italien, Mexico, Portugal, Deutschland, Kanada und Brasilien angesiedelt. Bei der ST-Version kommt noch hinzu, daß auf allen Rennstrecken (egal ob neu oder alt) auch mit dem Joystick gesteuert werden kann. ●

Indiana Jones IV soll im Herbst auf ▼ *Amiga erhältlich sein*





▲ *Accolade dreht auf*

Von **Accolade** kommt in diesen Tagen **Grand Prix Unlimited**, eine Rennsimulation mit Editor, die laut der Pressemitteilung dem Fahrer völlig neue Eindrücke verschaffen soll. Ob's zutrifft oder nicht, erfahrt Ihr noch. ●



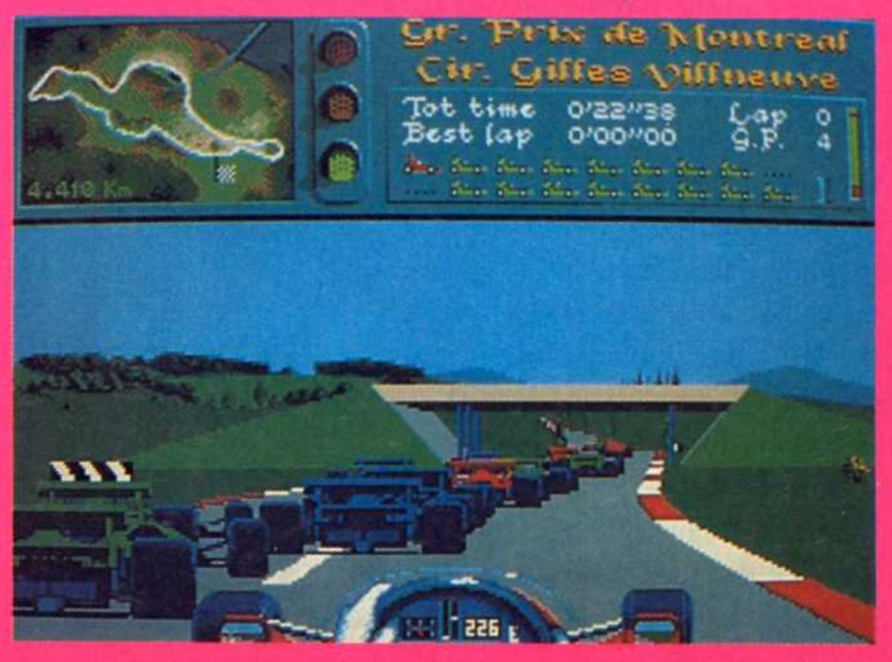
▲ *Civilisation: Amiga-Besitzer wird's freuen*



▲ *Campaign: WW2 und kein Ende*

Impressions lieferte uns nach Redaktionsschluß die fertige PC-Version ihres neuen Strategie-Spiels **Air Bucks** ins Haus. Im Gegensatz zum Preview (in diesem Heft) ist diese Version bei uns auf Deutsch erhältlich und wird in der nächsten ASM ausführlich vorgestellt. Wie uns James Hunter von Impressions auf Anfrage mitteilte, soll im Herbst dieses Jahres ein Update herauskommen, das sich Besitzer der Original-Fassung für etwa vier bis fünf Pfund (ca. 15 DM) bestellen können. Alle von uns (oder den Käufern) beanstandeten Mängel (Grafiken, Spielablauf usw.) sollen darin verbessert werden. Ein Beispiel, das eigentlich Schule machen sollte. ● Mega-Drive-Besitzer dürfen sich auf Umsetzungen von **Chuck Rock**, **Terminator**, **European Club Soccer** und **Arcade Smash Hits** (bestehend aus Missile Command, Breakout und Centipede) freuen. All dies bringt **Virgin** im August auf den Markt - die Preise standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Bereits im Handel ist **Realms** für's CD-ROM. ● In wahrlich letzter Minute erreichte uns von MicroProse die Nachricht, daß **Civilisation** nun auch für den Amiga kurz vor der Fertigstellung steht. Wie sich die Konvertierung letztendlich spielt, darüber informieren wir Euch natürlich, sobald eine testbare Version in der Redaktion eintrudelt. ● In einem sieben Planeten umfassenden Sonnensystem darf um die absolute Herrschaft gestritten werden: **Dominium** nennt sich das grafisch recht ausgeklügelte Opus, mit dem Euch **Microids** in Kürze beglücken möchte. ● Ebenfalls aus dem Hause **Microids** wird **Super Sport Challenge** rechtzeitig zu den Olympischen Spielen erscheinen. Ihr werdet auf PC, Amiga und Atari ST die populärsten Sportdiszipinen nachspielen können! ● Der Zweite Weltkrieg darf in **Campaign** von **Empire** wieder einmal als Hintergrund herhalten. Ihr werdet ca. 100 verschiedene Fahrzeuge und 15 Waffensysteme steuern dürfen. Das mit netten Zwischengrafiken versehene Strategiespektakel wird es für PCs, Amiga und Atari ST geben. ● **New World Computing** hofft, daß **Might & Magic IV** bis August fertig ist. Wir hoffen mit Ihnen. ● **Accolade** werkeln fleißig an ihrem **Grand Prix Unlimited**. Preview dieses neuen Rennspiels alsbald möglich. ● Auch bei **Eclipse** ist man eifrig zugange: Die PC-Fassung von **Stone Age** wird gefolgt von einem Chip's Challenge-Verschnitt und einem technisch ausgereiften Rollenspiel. ● Gute Nachrichten für Musikfreunde: **Jochen Hippel** arbeitet derzeit an seiner zweiten CD. Das Werk wird neben den Tracks aus **Lethal Excess** noch diverse völlig eigenständige Stücke enthalten. ● **No Second Prize** von **Thalion** steht endlich an der Startlinie. Nach der hervorragenden Preview-Version kann man die Erwartungen hier sicher hoch stecken. Einen guten Eindruck machen auch diverse Thalion-Neuentwicklungen - Bericht demnächst. ●

Grand Prix ▼ *grenzenlos*



▼ *Indiana Jones schlägt sich auch als Comic-Held sehr tapfer*



▲ Dominium: Machtgerangel im Weltraum

ORIGIN legt die **Quest for Clues**-Serie wieder neu auf. Die erfolgreiche Lösungsbuch-Reihe wird, allerdings mit einem anderen Titel, weiter ausgebaut. ● **Codemasters** legen ab sofort ihren Produkten Sammelbilder bei! Kommt schon Leute, nicht lachen. 16 Motive rund um die **Dizzy**-Spiele gehen zunächst mal in Umlauf. Das Ganze erinnert zwar mehr an Nutella oder Überraschungseier, aber was soll's. ● **Gremlin Graphics** bereitet momentan einen dritten Teil ihrer **Lotus Esprit Challenge** vor - erscheinen soll das Teil im Herbst. ●

▲ Eiersammeln ist angesagt

SCENE

Microprose hat soeben ein neues Büro in Manchester eröffnet. Ziel dieser Maßnahme ist es, stärker mit Programmierern im Norden Englands zusammen zu arbeiten. Fürs erste werden 15 Leute in Manchester beschäftigt sein. Desweiteren wurde **Vector Grafix** von Microprose übernommen. ● **Thomas Ormond**, der europäische Vize-Präsident von **Activision**, verließ nach über einjähriger Dienstzeit den französischen Softwarehersteller. Seinen künftigen Aufgabenbereich findet er bei **Microids** in gleicher Position. ● Ebenfalls von Activision verabschiedet hat sich **Martin Carr**. Er ist jetzt bei **JVC** zu finden. ● **Microprose** hat eine neue Pressesprecherin: **Alison Fennah** wird uns künftig mit News, Screenshots und vielem mehr versorgen - und das hoffentlich nicht zu knapp. ● Gute Neuigkeiten gibt es aus Kanada zu vernehmen. AdLib hat neue Geldgeber und ein neues Management bekommen. Das im Mai in Konkurs gegangene Unternehmen kann nun wohl doch mit seiner Super-Soundkarte, der "AdLib Gold Card" die PC-Besitzer beglücken. ● **Titus** (Crazy Cars I - III, Blues Brothers, Titus the Fox, ...) wird nun in Pressesachen von **Valérie Villain** vertreten, die zusammen mit **Lindsey Drylie** die Ämter von **Vincent Pargney** und **Louie Beatty** übernommen hat. ● **Lothar Schmitt** von **Blue Byte** überlebte kürzlich den Totalschaden seines Firmenwagens unbeschadet. Welch' Glück, wartet doch die gesamte *Battle Isle*-Spielergemeinde nach der Datendiskette auf **Battle Isle II**, welches noch dieses Jahr erscheinen soll. Die gesamte **ASM**-Redaktion wünscht seinem nächsten Wagen mehr Glück. ●

AdLib®







Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!)*: **(05651) 929-760/-761**. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.



MARTINS TOP 5
1. Aces of the Pacific (PC)
2. Their Finest Hour (Amiga)
3. Tetris (GB)
4. Elite (Amiga)
5. Monkey Island 2 (PC)



ANTJES TOP 5
1. Dune (PC)
2. Eternam (PC)
3. Jim Power (Amiga)
4. Kwirk (GB)
5. Gateway (PC)



Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

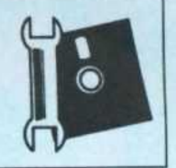
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

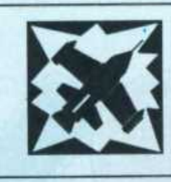
EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

ACTION

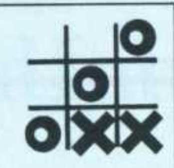
Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



Starring Clutch Gable



▲ Im Reich des Horrorfilms

PREMIER - PREVIEW -

System: **Amiga, ST, PC**, geplant für: **-**, Hersteller: **Core Design**.

Nein, im Titel hat sich nicht der Druckfehlerteufel eingeschlichen. Tatsächlich heißt der Held des neuen **Core Design**-Games **Premier** *Clutch* Gable. Wie sein Namensvetter ist auch er eigentlich Schauspieler, dem allerdings sechs seiner besten Filme einfach gestohlen wurden. Und die gilt es nun zu finden, was - wie immer - einfacher klingt, als es tatsächlich ist.

Die Spielfläche umfaßt 768 (!) Bildschirme bei insgesamt sechs Levels, in denen je ein Film aufzustöbern ist. Die Gegner, auf die man dabei trifft, scheinen aus selbigen zu stammen. So wird man SF- und Horrorfiguren genauso begegnen wie Fantasy-, Zeichentrick- und Westerndarstellern.

Entsprechend abwechslungsreich sind auch die Spielebenen gestaltet - man kann sich also denken, was da auf einen zukommt. Selbstredend gibt es jede Menge Fallen, Fahrstühle, die sich nur durch Umlegen eines Schalters bewegen lassen, und vieles mehr.

Apropos umlegen: Natürlich hat man auch die passende Waffe zur Verfügung, mit der man Jagd auf alles, was sich an Gegnern blicken läßt, machen sollte. Lebensenergie bekommt der Titelheld durch Hot Dogs, Pizza und Hamburger, die die drei Leben, die man anfangs hat, ein wenig verlängern.

Acht-Wege-Scrolling vom Feinsten und sehr gute Grafiken verspricht Core Design - warten wir es ab. ■

ddf/kate

▲ So sehen die Gegner gemäß Drehbuch aus ▼

Manchmal trifft man ins Schwarze ▼

KONVERTIERUNG MILLEMIGLIA (PC)

System: PC, empf. VK-Preis: ca 90 Mark, Hersteller: Simulmondo, Italien, Muster von: Hersteller.

Mit Millemiglia von Simulmondo aus Italien verhält es sich wie mit den eleganten Schuhen (Made in Italy): Tolle Ideen aber die Verarbeitung ist mau. Zur Auswahl stehen die echten Fahrer von damals mit ihren Automobilen. Unterschiedliche Fähigkeiten sind gepaart mit den unterschiedlichen Verhalten des Fahrzeugs. Auch Fantasiefahrer können kreiert werden. Das Fahren selber ist eher ein Selbstläufer da die Strecke so anspruchsvoll wie eine Autobahn ist. Regen und Schneeetappen behindern zwar die Sicht auf dem Screen, haben aber keinen Einfluß auf das Fahrverhalten. Dazu gibt es noch Nebel- und Nachtetappen. Das Beste am Spiel ist aber, daß ganz im Gegensatz zu anderen Games, viel Wert darauf gelegt wurde, Kühlertemperatur und Drehzahl im Auge zu behalten. Der Schwierigkeitsgrad ist billig, der Sound öde. Ein Spiel für Fans. Für die tolle Idee gibt es aber immer noch eine passable Note. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG RACE DRIVIN' (ATARI ST)

Hersteller: Domark/Tengen, empf. VK-Preis: 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Auch ST-Besitzer können jetzt in den Genuß vom Hard Drivin'-Nachfolger Race Drivin' kommen. Im Vergleich zur Amiga-Version hat sich nur unwesentlich etwas verbessert.

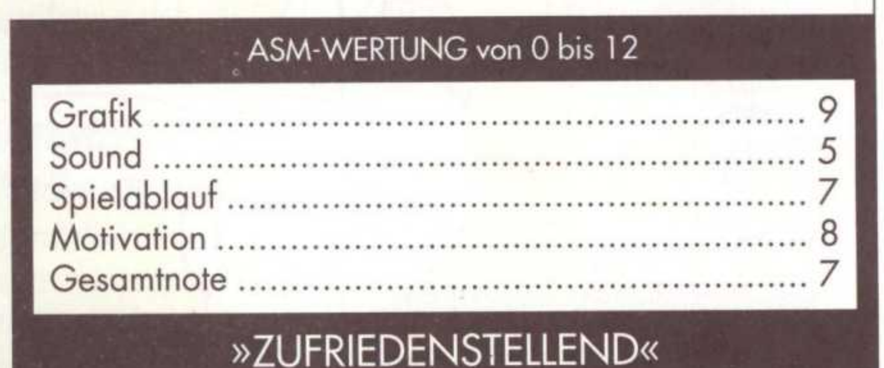
Die Steuerung ist wie auch auf dem Amiga hakeliger als beim ersten Teil. auch haben die Programmierer nicht ganz korrekt gewerkelt:

Zahlreiche Berechnungsfehler machen zum Beispiel die Funktion Crashwiederholung zum ungeliebten Zwischenspiel. Lediglich die Grafik ist kaum spürbar schneller geworden.

Eingefleischte Fans des Vorläufers können der Sache sicher etwas abgewinnen, da es noch zwei neue Kurse gibt.

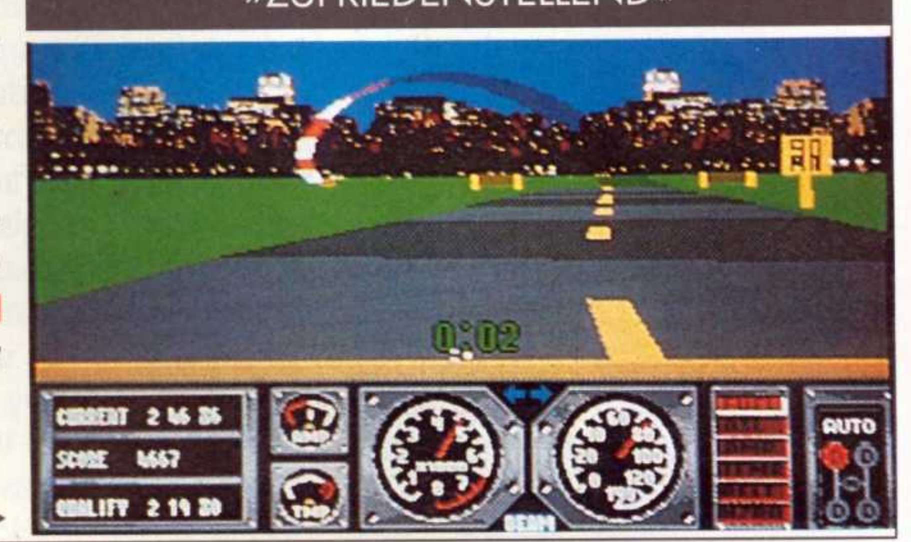
Neulinge sollten sich vielleicht beide Teile angucken (testen) bevor sie sich für einen entscheiden. ■

cus



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

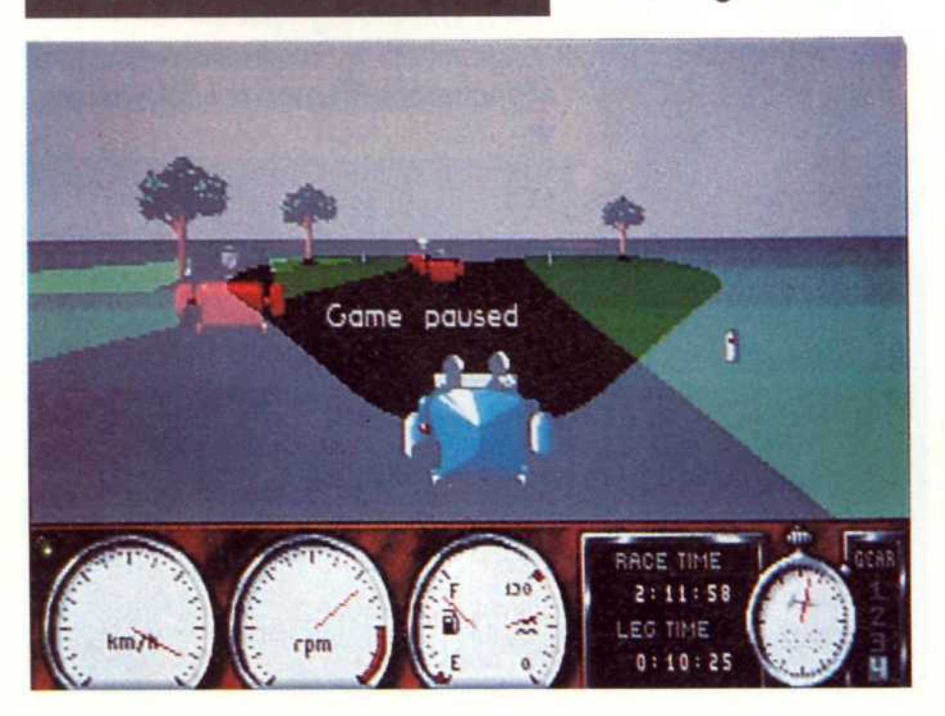
»ZUFRIEDENSTELLEND«



Auf dem ST nur zufriedenstellend: Race Drivin' von Domark ▶



Schon besser gefahren: Millemiglia auf PC ▼



BLUTBAD


Der guckt in die Röhre

MICROCOSM - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Psygnosis**, Muster von: **Hersteller**.

PSYGNOSIS war schon immer am Ball, wenn es darum ging, Innovatives zu erfinden und zu perfektionieren, und MICROCOSM macht hier keine Ausnahme. Das Programm benutzt Psygnosis' fortschrittliche Fraktal- und Animationstechniken, um Euch eine absolut atemberaubende Erfahrung auf dem Gebiet der CD-ROM-Unterhaltung zu vermitteln.

Falls es jemals ein Programm geben wird, das einen PC-User zum Kauf eines Laser-Drives verführen könnte, dann ist es **Microcosm**. Wenn Ihr das Programm zum ersten Mal seht, könntet Ihr leicht dem Irrtum erliegen, die neuesten Entwicklungen auf dem Sektor der Medizin im Computer zu haben. EMI hat eine Maschine zur Untersuchung des menschlichen Körpers entworfen, mit der sich ein Arzt im Patienten umschauen kann und sofort Bilder aus jedem nur möglichen Blickwinkel erhält. Für einen Medizinprofi mag das nicht besonders aufregend sein, für einen Computerspieler allerdings ist dies so ziemlich die umfassendste Möglichkeit mal zu sehen, wie ein menschlicher Körper eigentlich funktioniert.

Das Spiel zum Film?

Eines muß man vorausschicken: Es handelt sich bei Microcosm um ein sehr unterhaltsames Spiel, und falls Ihr den Film *Die Phantastische Reise* gesehen habt, wißt Ihr schon so ungefähr, was Euch erwartet. (Zur Erinnerung: Ein U-Boot samt Besatzung wird verkleinert, um einen vom Tode bedrohten Präsidenten von innen zu reparieren.) Das Game ist ein echtes Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr das U-Boot durch die Blutbahnen des Körpers steuern und beschädigte Teile reparieren müßt. Und während Ihr so mit ganz schöner Geschwindigkeit durch die Adern düst, dürft Ihr vor allem nicht mit den Wänden kollidieren, da das den Energievorrat kräftig abnehmen läßt.


▲ Sieht es so in uns allen aus?

Wie in Wirklichkeit auch, sieht jeder Teilabschnitt anders aus, und nicht nur Fasern, auch Antikörpern gilt es rechtzeitig aus dem Weg zu gehen. An verschiedenen Stellen könnt Ihr euer Fahrzeug wechseln, denn das Durchqueren von Knochen erfordert andere Maßnahmen als die Erforschung von Organen.

Bedingt durch die Komplexität des Systems würde man sich auf der Suche nach heilungsbedürftigen Stellen ständig verfahren, stünde einem nicht ein Sonar zur Seite. Darauf sieht man die Umgebung des U-Boots, als ob man selbst mitten drin wäre. Da sich das Vehikel

ziemlich schnell vorwärtsbewegt, vermittelt das Game stellenweise den Eindruck einer mit Hindernissen nur so gespickten Autorennbahn.

Butterweiche Animationen

Die Präsentation wird Euch den Atem verschlagen, optisch sieht alles so aus, als ob es echt wäre.
Einige der Bilder sind digitalisiert und mit hunderten von Animationen versehen, um ihnen zu Geschwindigkeit und ständiger Bewegung zu verhelfen. Die 3D-Darstellung der Bilder ist ohne Einschränkung gelungen. Sowohl die Spielidee wie auch deren Ausführung sind



echt stark. Die Animationssequenzen wurden so professionell ausgearbeitet, daß man ohne anhalten und ohne ruckeln in ständiger Bewegung ist - falls man nicht gerade auf irgendetwas drauffährt. Ein weiteres besonders schön gelungenes Feature ist die Reaktion des U-Boots auf Turbulenzen in der Blutbahn. Bewegt man sich dagegen durch Blutgerinnsel, nimmt die Geschwindigkeit entsprechend ab. Besonders im Gehirn wird's dann kompliziert. Verpaßt man eine Kreuzung, hat man ganz schön zu tun, um wieder auf den richtigen Weg zurückzukehren...

Microcosm ist ein Werk von denselben Programmieren, die uns bereits mit *Awesome* und *Amnios* beglückt haben - wir erinnern uns an die langen Entwicklungszeiten? Auch ihr jüngstes Werk wird noch einige Zeit auf sich warten lassen, Weihnachten wird als frühester Erscheinungstermin genannt. ■

Derek dela Fuente/ab



Ein wahres Blutbad: Microcosm von Psygnosis

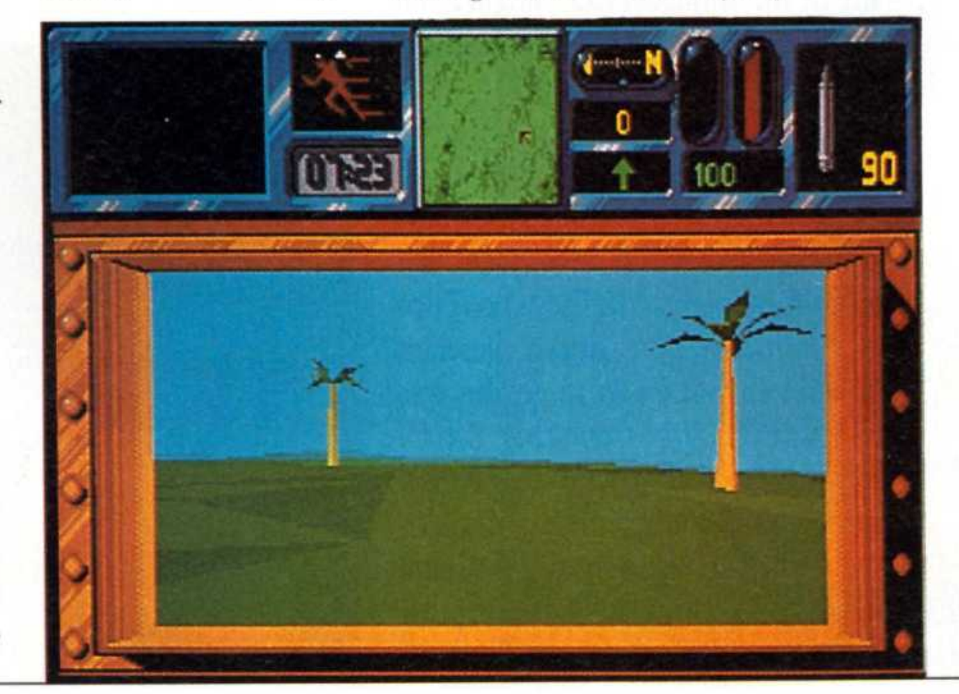
KONVERTIERUNG MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM (PC)

System: PC, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Microprose, Muster von: Hersteller.

Nun gibt es auch die Midwinter II-Version für den PC. Und was soll ich sagen: Das lange Warten der PC-Besitzer auf die Fortsetzung des Spezialagenten-Epos hat sich gelohnt. Komplexer geht es jetzt wohl nur noch live als 007. Unser Held beginnt sein Abenteuer mit einem bißchen plastischer Chirurgie. Lange Nase, große Augen, breites Kinn und, und, und... Dann wählt er sich die Mission raus, und raus geht's ins Feindesland. 20 verschiedene Transportmöglichkeiten und eine Vielzahl an Waffen erleichtern den Umgang mit den bösen Buben. zudem gibt es Kontaktleute, die ziemlich unmotiviert in der Gegend herumstehen, einem aber nützliche Tips geben können. der Schwerpunkt liegt aber auf der Action und die gibt es satt. Die Anleitung könnte vom Umfang her dem Hamburger Telefonbuch Konkurrenz machen (ist aber lange nicht so dröge geschrieben). Zudem sind eine Menge Erklärungen vonnöten. Wer glaubt auch ohne Anleitung auszukommen, muß entweder sehr viel Zeit oder aber einen IQ von 230 haben. Selten so ein komplexes Action-Spiel in die Finger bekommen. Ein schneller Rechner ist aber auf jeden Fall sinnvoll (so ungefähr ab 386SX mit mehr als 20MHz). ■

cus

Palmen oder die 'Flammen der Freiheit'? ▼



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«





REISE ZUM MITTELPUNKT
DER TOLKIEN-TRILOGIE!
The Two Towers™
J.R.R. TOLKIENS
HERR DER RINGE,
Band II.
Das Epos geht weiter: In "Herr der Ringe, Band II -The Two Towers" beginnt die legendäre Schlacht des Guten gegen das Böse von neuem. Aber diesmal tauchen Sie noch tiefer in die verzauberte Welt von "Mittelerde" ein.
Bringen Sie den Ring von Rauros bis an die Grenze von Mordor. Eine lange Reise, auf der Ihnen Elfen, Orks, Trolle, Ents, Ringgeister und natürlich wieder die Hobbits begegnen werden. Helfen Sie die Kräfte des Bösen zu besiegen, und lassen Sie sich und Ihre Gefährten dafür durch geheimnisvolle Wälder, dunkle Sümpfe und trügerische Bergpässe führen.
Die neue Automapping-Funktion wird Ihnen helfen, sich in der großen Fantasie-Welt noch besser zurechtzufinden.
Der zweite Teil, in dem Sie in drei spannungsgeladenen Missionen drei Gruppen gleichzeitig steuern, wird Ihre Nerven erneut auf die Probe stellen.
"The Two Towers" bietet 256 Farben-VGA-Grafik, digitalisierte Effekte, eine vollständige musikalische Untermalung und kann als eigenständiges Rollenspiel-Abenteuer oder als Fortsetzung gelöst werden.
Buchen Sie jetzt Ihre Reise bei Ihrem Software-Händler!
Interplay
Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.
"Das programm" wird in Zusammenarbeit mit dem Tolkien Nachlaß und dessen Verlegern, HarperCollinsPublishers Ltd, herausgegeben. Das Copyright für die Geschichte HERR DER RINGE, die Charaktere die Hobbits und der anderen Charaktere aus HERR DER RINGE liegt bei © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954, 1955, 1956. ©1992 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe, Band II: Die Zwei Türme" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.

Im Schauderwald der Knochenmänner

RISKY WOODS

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Dinamic/Electronic Arts, England**, Muster von: **Hersteller**.

Oh Schreck, oh Schreck, der Mönch ist weg! Nicht nur einer, das ganze Kloster ist wie leergefegt. Ganz offensichtlich ist da was Schlimmes passiert, denkt sich der letzte verbleibende Nachwuchs-Mönch und macht sich auf die Suche. Die führt ihn zu einem finsteren Wald voller noch finsterer Gestalten. Zwar ist dem Novizen klar: "So ganz ungefährlich wird es dort drinnen wohl nicht sein", aber egal, durch Rübenzählen wird man kein Held.

An diesem Punkt angekommen, hatte unser Amiga den Ladevorgang beendet, wir die Sicherheitsabfrage korrekt beantwortet und den Joystick in die Hand genommen. Ein Druck auf den Feuerknopf beförderte uns mitten hinein in das erste Level des gefährlichen Waldes. Sogleich schließt unser kleiner Pixel-Novize eine nette Bekanntschaft: Ein Skelett schaut vorbei und zieht unserem Helden aus purer Sympathie ein bißchen Lebensenergie ab. Dies mundet köstlich, und Meister Blankrippe gibt der ganzen Familie Bescheid, die auch auf einen Happen Energie vorbeischaut. Resultat: Lawinen von Skeletten kommen angetrabt, und auch die im Gruselwald ansässigen Monstervögel wollen ihren Teil. Da ist es schon recht angenehm, daß man sich die Biester mittels Dolchen vom Leib halten kann. Davon gibt's endlos viele - wie es scheint, hat der Held ein Dolch-Füllhorn bei sich.



▲ *Da sprach der große, böse Levelwächter: Gleich hab' ich dich, gleich fress' ich dich!*



▲ *Im Wald, da sind die Bösewichter*



▲ *Ein Shop voller Extrawaffen*

Ist ein Gegner beseitigt, bleibt mit einem bißchen Glück auch ein Goldstückchen übrig, das eingesammelt werden kann. Geld ist wichtig, auch wenn man auf Anhieb nichts damit anfangen kann. Am Ende des Levels wartet ein Laden, der Extrawaffen und Lebensenergie feilbietet. Bis dahin müssen aber erst alle Mönche befreit werden, die im Level herumstehen.

Eher Mittelmaß

Der unbekannte Bösewicht hat die Burschen in Gips getaucht und sie zur Verzierung des Gruselwaldes aufgestellt. Mittels Dolchwurf kann die harte Hülle aufgeknackt werden und mit viel Hurra, von einer krassen Lightshow begleitet, fahren die befreiten Mönche in den Himmel auf. So spektakulär ist das Geschehen, daß unser Novize auf die Knie sinkt und der Himmelfahrt der Mönche staunend mit offenem Mund zusieht.

Derart hangelten wir und von Level zu Level, öffneten Schatztruhen voller Extras (wobei ein und dasselbe Extra mal positiv, mal negativ wirkt), sammelten Schlüsselteile und benutzten diese auch. Wir bezwangen diverse Levelwächter, erfreuten uns an der netten Grafik, fluchten über den teils recht unfairen Spielablauf, prügelten uns während des Tests ohne große Probleme bis zu Level neun vor und fanden das ganze Spektakel zwar nett gemacht, aber reichlich mittelmäßig. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«









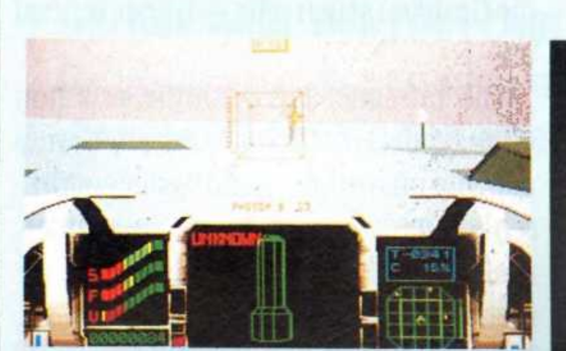



KONVERTIERUNG EPIC (Atari ST)

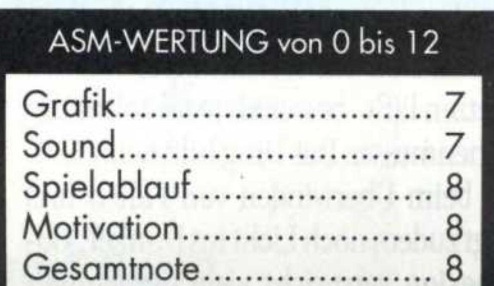
System: Atari ST, empf. VK-Preis: 90 Mark, Hersteller: Ocean, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Fast scheint es so, als ob die Jungs von Ocean bei der Amiga-Version von Epic erstmal geübt haben, denn die ST-Version zeigt bereits im Vorspann, daß hier gefeilt wurde. Der Soundtrack und die Zwischenanimationen sind nämlich um Längen besser als beim Amiga. In der Spielbarkeit und im Sound während des Spiels hat sich jedoch nix getan. Das Spiel selber erinnert an das Glanzstück F-29 Retalitator: Gleiche Idee, ähnliche Flugeigenschaften und fast identische Aufträge. Nur, die ganze Chose spielt nicht in Europa oder im mittleren Osten, sondern im Weltraum. Es darf also wieder lustig drauflos geballert werden. Eine Password-Abfrage verhindert, daß man jedes Mal, wenn es einen nach Zerstörung gelüstet, ganz von vorne im Gurkennasen-Level anfangen muß. Weil die ST-Version im Vergleich zum Amiga, dann doch ein bißchen aufgepeppt wurde, gibt es eine etwas bessere Note.

cus



▲ **Grafik ist beim ST nur noch flau**



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG EPIC (PC)

Hersteller: Ocean, empf. VK-Preis: 100 Mark, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Wow! Vor ein paar Wochen war die Amiga-Version von Epic in der Redaktion aufgeschlagen, und alle ASMler haben die Hände überm Kopf zusammengeschlagen. Nun liegt uns die PC-Version des gleichen Games vor und die Arbeit bleibt bei der Hälfte der Crew einfach liegen. Zwischen den beiden Versionen liegen Welten. Flüssige 3D-Spielsequenzen, optisch hervorragende Animationen, und ein nicht enden wollender Drang, die bösen Feinde im Weltraum auszuknipsen. Wer mit Wing Commander seinen Spaß hatte, der wird Epic heiß und innig lieben. Die Schlachtfelder sind für die Vektorgrafik enorm abwechslungsreich. Vor allem die Missionen im All bringen eine Menge Star-Wars-Feeling. Zwischen Tankern und Versorgern durchjagen auf der Suche nach den fiesen Androiden, oder hinter dem Mutterschiff verschanzen und seelenruhig warten, bis ein ganz Vorwitziger um die Ecke guckt, und ihm ein ganz kleines bißchen Neutronen-Laser schmecken lassen. Eine Codewortfunktion erspart übrigens das Abspeichern. Fazit: Rundum gelungen.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM HIT



▲ **Spielspaß satt auf dem PC**

Ein guter Bekannter

CHUCK ROCK II
- PREVIEW -

geplant für: **Amiga, ST**, Hersteller: **Core Design**.

Vor 18 Monaten besiegte Chuck Rock den bösen Gary Gritter, bekam ein neues Auto und wurde Chef einer Automobilfabrik. Eine Ehefrau und Vaterschaft waren die weiteren Stationen - eine heile Welt, in die plötzlich und unerwartet der furchterregende Brick Jagger einbricht, der Chuck einfach gefangennimmt.

Es ist Zeit, daß Klein-Chuck in des Vaters Fußstapfen tritt, und so müßt Ihr den Jüngling durch fünf verschiedene Szenen begleiten und zusehen, daß er nicht allzusehr leidet. Mit Lauf- und Hüpfparaden ist es nicht getan - man kann und muß zum Beispiel auch auf einem Dinosaurier reiten. Zu den fünf Levels gibt es noch vier Bonusrunden, in denen eine Menge Punkte gemacht werden können. Juniors Energie wird übrigens passend als Milchflasche dargestellt, die sich durch Fallen und Bösewichter leert, aber durch Einsammeln von Gegenständen wieder füllt.

▲ *Wenn Little Chuck seinen Papi nacheifert, bleibt kein Auge trocken*

Was Papi kann, kann Baby-Chuck schon lange, und so wird auch er feststellen, daß sich ein Holzknüppel vielfach einsetzen läßt - besser als jedes Schweizer Taschenmesser. Das Ding hilft beim Klettern, beim Überwinden von Fallen und bringt zudem noch Licht ins Dunkel. **Core Design** verspricht viele Gemeinheiten, die das Game alles andere als leicht erscheinen lassen, verrät aber nicht, um was es sich dabei speziell handeln wird.

Die Soundeffekte mit Baby-Geschrei, Vogelzwitschern und quakenden Fröschen laden dazu ein, den Monitor etwas lauter als gewöhnlich zu drehen. Auch die Grafiken sehen sehr vielversprechend aus.

Die Tatsache, daß es Ähnliches schon einmal bei *Baby Jo* und anderen Games gab, hat uns bislang nicht weiter gestört - schließlich war dieses Baby nur Mittelmaß. Von Chuck Rock II erwarten wir mehr - viel mehr. Also strengt Euch an, Jungs. ■

ddf/kate



Ein Lied für Wizkid

WIZKID
- PREVIEW -

geplant für: **Amiga, ST**, Hersteller: **Sensible Software/ Ocean.**

Der niedliche Held des neuen **Ocean**-Produktes ist eine Art mutierter "Pac-Man", der sich durch insgesamt neun Level mit mehreren Bildschirmen tummeln muß. Seine Hauptaufgabe besteht darin, alle Screens von Gegnern zu säubern und dazu viele, viele Gegenstände (unter anderem Noten) auf- und mitzunehmen.

Außerdem trifft **Wizkid** auf bewegliche Pakete und Steine, die man in alle Richtungen lenken und auf Feinde abschießen kann. Dies erfordert allerdings einige Übung, denn für 14 Gegner hat man nur zehn Wurfgeschosse zur Verfügung.

Es würde den Rahmen des Berichts sprengen, alle Gegner eingehend zu beschreiben - es gibt nämlich einfach zu viele Bösewichter, die unserem Helden das Überleben schwermachen. Und das bei einer Geschwindigkeit, für die man ein schnelles Auge und das entsprechende Reaktionsvermögen braucht.

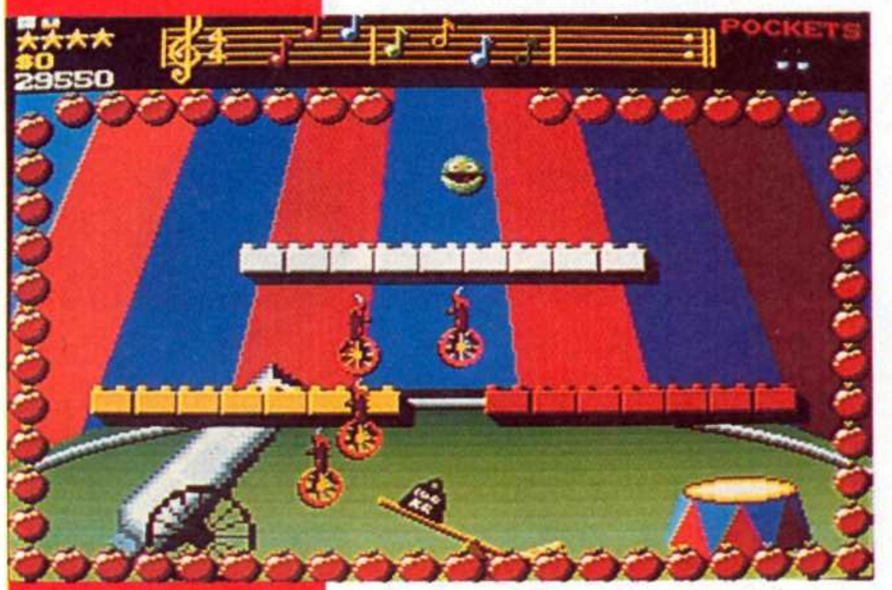
Als kleine Hilfestellung kann Wiz sich mit eingesammelter Kohle kleine Extras leisten, die ihm das Leben vereinfachen.

Um ins nächste Level zu gelangen, muß man alle vorhandenen Musiknoten sammeln; denn nur so erklingt eine Melodie, die als Eintrittskarte für höhere Gefilde zu verstehen ist.

Bis dahin ist es aber ein sehr weiter Weg, auf dem man auch den Grips anstrengen muß. Eine Wand kommt man zum Beispiel locker runter - aber wie geht es wieder rauf? Wie löst man ein Puzzle? Mögt Ihr Scrabble? Auch dieses Spiel wird bei Wizkid variiert.

Viele kleine, aber feine Games ergeben ein ganzes - und das dürfte nicht zuletzt wegen Richard Josephs großartiger Musik und den tollen FX der neue Familienliebling werden. Wer *Magic Pockets* und *Arkanoid* mag, wird dieses Spiel lieben. ■

ddf/kate



▲ *Wo sind die letzten Noten für das fast fertige Lied?*

Ein blutiges Inferno...

. . . gibt es bei dieser Mischung zwischen Trickfilm, Adventure und Jump'n'Run zwar nicht, dafür eine Menge Ungetüme, Geister und sogar Schildkröten, die einem den kostbaren Lebenssaft entziehen wollen. Und dabei will SPIKEY IN TRANSYSLVANIA doch nur seine Kameraden retten.



▲ *Und wo ist Lady Mathilda?*



▲ *Zu einem Zaubertrank gehört viel – findet Ihr's?*

SPIKEY IN TRANSSILVANIA

System: **Amiga,** geplant für: **ST,** empf. VK-Preis : **ca. 30 DM,** Hersteller: **Code Masters,** Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden.**

Jene wurden nämlich in unterirdischen Verliesen eingebuchtet und fristen seitdem ein trostloses Dasein. Sie würden dort immer noch hängen, hätten sich die **Code Masters** nicht ihrer erbarmt und den Titelhelden losgeschickt, der auf den ersten Blick wie Hägar aussieht.

Jener muß nunmehr zahlreiche Gegenstände einsammeln, diese am richtigen Ort anwenden und dabei auf so ziemlich alles achten, was da kreucht, keucht und fleucht. Wachen sind bestechlich, Fledermäuse kann man durch lautes Glockenbimmeln taub machen.

Dorfbewohner erweisen sich als äußerst gesprächig, wobei mancher Hinweis anfangs keinen Sinn ergeben mag (vor allem dann, wenn man kein Wort englisch spricht). Neben besagten Blutsaugern gibt es noch eine ganze Reihe fieser Fallen, die man aber durch Umlegen von Hebeln bequem übergehen kann.

Von steter Musik begleitet, muß man durch geschicktes Joystick-Manöver einfach allem Ausweichen, was nach Gefahr riecht (habt Ihr schon einmal Hirsche gesehen, die spucken? In Draculas Heimat ist alles möglich, wie man hier merkt). Auch alle übrigen Aktionen (Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen sowie deren Anwendung) geschehen mittels Stick und Feuerknopf.

Energie kann man durch umherliegende Schweinshaxen (so sehen die Dinger zumindest aus) und anderes mehr auffüllen - für geübte Spieler kein Problem, sich da durchzumogeln.

Für den Preis kann man es sich ruhig mal anschauen, Profis dürften indes weniger begeistert sein, denn nach einmal spielen wird das Teil in der Ecke landen. Sooo berauschend isses nämlich auch nicht - aber auch nicht mangelhaft. ■

kate







ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG SPIKEY IN TRANSYLVANIA (C-64)

Empf. VK-Preis: ca. 20 DM, Hersteller: Code Masters, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Der C-64 kann grafisch mehr, als uns diese Konvertierung glaubhaft machen will: Kleine Gegner wie z.B. die Schildkröte sind nicht mehr als solche erkennbar, die Titelfigur sieht auch nicht so doll aus. Besonders enttäuscht bin ich vom Sound - auch da hatte die Brotkiste schon besseres erlebt.

Es gab und gibt Budget-Spiele, die um einiges besser abschneiden als dieses. Da das Game ohnehin nur für Anfänger interessant sein dürfte, sollte man um die 64er-Fassung einen großen Bogen machen. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Dungeons à la C64 – schade!



Teufel der Landstraße

CRAZY CARS 3

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Titus**, Muster von: **Hersteller**.

Man lade Lotus Esprit Turbo Challenge und Out Run in den Amiga, schüttele den Rechner und schmecke mit einer Prise Extras ab. Heraus kommt ein neues Game mit altebekannten Vorbildern.

Nun gibt es also den dritten Teil der Crazy Cars Serie vom französischen Hersteller Titus. Die Amiga-Version dürfte bereits in den Läden stehen; die PC- und Atari ST-User müssen sich noch ein paar Wochen gedulden.

Thema sind die illegalen Autorennen durch die Staaten. Vier Ligen müssen durchlaufen werden, um die Numero Uno zu werden. Ganz in Stile von Lotus



▲ *Gewichtiger Gegenverkehr*



▲ *Tuning nur gegen Bares*



▲ *Kohle gibt's bei den Wetten*

Esprit Turbo Challenge und Out Run geht der Spieler mit einem Oberflitzer - hier der Lamborghini Diablo - auf die Piste. Radarkontrollen, Sonntagsfahrer,











Riesentrucks und 20 Gegner erschweren den Weg zum Ruhm. Als kleine Hilfestellung kann man auf sich selber wetten und mit dem gewonnenen Geld sein Auto reparieren und Tuningteile wie zum Beispiel Winterreifen, 5-Gang-Getriebe, Radar-Detector oder Turbo-Boost kaufen. Apropos Winterreifen, die sind nicht ganz so unnütz, wie man zuerst denken mag, denn im hohen Norden der Staaten gibt es auch kalte Jahreszeiten mit entsprechendem Schlitterwetter. Nervig wird es, wenn die Straßen-Cops hinter einem herjagen, weil man wieder mal geblitzt wurde. Um nämlich das nervige Sirenengeheul abzuschalten muß man per Bleifuß über die Piste braten. Wenn nicht gibt es schön lange Wiiiuu-wiiiuu-Zugaben.

Die Grafik ist zwar im Vergleich zum Vorgänger um einiges aufgepeppt, aber die Idee an sich ist und bleibt von vorgestern. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Auf dem Trip...

Wohin? Nur Ruhe, Freunde. Jetzt nicht aufregen! 21... 22... 23... und? Alles wieder klar? Hals wieder weg? Ok. Nun türmt sich bei angstammten Lesern sicher die Frage nach dem Warum auf. Warum ist das Feedback jetzt nicht mehr auf Seite 18, sondern auf Seite 26? Tja, weil das ab jetzt eben so ist. Aber wie wirbt die Firma, die die Autos verleiht? Sonst ändert sich nix. Wer dazu Fragen oder Anregungen hat, kann diese selbstverständlich gern nach §7-3, Absatz 4 des GeBlÖPs in Briefform nach DIN 10074-42 an uns richten oder beim nächsten Fiat 127 ein Feuerzeug in den Auspufftopf schieben - untersteht Euch! Und übrigens: Geschriebenes ist tot - seht mehr fern!

ASM - Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

„Abwendung"

Als ich mir die ASM (5/89) zum ersten Mal kaufte, da dachte ich, es gäbe endlich mal eine gute Softwarezeitschrift.
Aber allein die Veränderungen in den letzten 7 Monaten lassen mich doch überlegen, ob ich mich nicht langsam, wie manch andere, von der ASM abwende. So wurde das Poster auf einmal kleiner (???), die doch wenigstens geringfügig informativen Karten zu Bildschirmshots und Titelbildpostkarten umgewandelt. Wer schickt schon viermal im Monat eine Postkarte mit solchen häßlichen Motiven? Die Titelbilder sind alle 3 Monate einmal weniger brutal. Fast keine andere Softwarezeitung bringt solche brutalen und abschaumartigen Bilder. Die früher so pünktlichen Abos kommen immer viel später. Hochgerechnet kommt jede 3. Seite Werbung. So kommen monatlich ca. 55 Seiten reine Informationen zustande (und dies für 7,50 DM). Könnt Ihr Euren Lesern erklären, warum die ASM von der Ausgabe 9/91 anfangend bis zur Ausgabe 4/92 in der Mitte erscheint. Diesem nicht genug, so erscheint die ASM 7/92 am 5. Juni!?!
Reportagen und Testberichte werden immer schlechter (und die Witze erst). Auch auffallend ist das sich ändernde Format der ASM.
Lobend bleibt hier nur zu erwähnen, daß auch Ihr ein bißchen an den Umweltschutz denkt. Zwar lösen sich die Seiten nach ein paarmal, aber was soll's?

B. Holleitner

(Anm. d. Red.: Es ist natürlich irgendwo etwas müßig, sich immer und immer wieder über Themen auslassen zu müssen, die man schon mehrfach abgehandelt hat, aber für unsere Leser tun wir schließlich alles und noch mehr.
Also: Die Verkleinerung der Poster ging Hand in Hand mit einer gewaltigen Zunahme der gesamten Heftstabilität, welche des weiteren dadurch begünstigt wurde, daß wir ein etwas dünneres und zudem umweltfreundlicheres Papier für die ASM ausgesucht haben. Man sollte sich da übrigens nicht täuschen lassen, und Magazine, die man kaufen möchte, von hinten aufschlagen, bis die ersten Seitenzahlen zu sehen sind. Aber zurück zum Thema: Das Heft ist nun stabiler geworden.
Über die 'Häßlichkeit' der Karten kann man mit Sicherheit streiten, und deshalb möchte ich Dich bitten, doch einmal Titel-Vorschläge zu machen, weil der stark überwiegende Teil der Leserschaft mit Postkarten/Motiven einverstanden ist. Klar, ab und zu ist auch mal ein nicht ganz so dolles Motiv dabei, aber wir geben uns bei der Auswahl die größte Mühe.
Was das Cover angeht, verwechselst Du uns wohl mit Magazinen, die sich keine anständigen Arbeiten mehr leisten können. Was Du da schreibst ist blanker Unsinn.
Der endgültige und für die Zukunft geltende Testlauf für die Abos mit dem Postzeitungsvertrieb lief mit der Nr. 7/92, und da die in dem Moment, in dem ich das schreibe, gerade gedruckt

wird, kann ich noch nicht sagen, wie das ausgeht. Da die Streikwelle allerdings vorüber ist, sind wir sehr zuversichtlich, was das angeht. Übrigens kann man - zum Ausprobieren quasi - jetzt auch für ein halbes Jahr abonnieren (Werbung), und eine Freundschaftswerbung gibt es jetzt auch (ebenfalls Werbung).
Deine Hochrechnung kannst Du bei der nächsten Landtagswahl anbringen. Was Du da schreibst ist ganz großer Quatsch. Allmählich kommt es mir so vor, als würdest Du uns spaßeshalber einfach mal in allen Belangen runterputzen wollen.
So, und was willst Du jetzt mit den Erscheinungsdaten? Sicherlich könnten wir unseren Lesern erklären, warum sie so liegen wie sie liegen, das ist eine Sache der Abstimmung mit Druck, Repro, etc. und furchtbar langweilig.
Reportagen & Testberichte gefallen uns ganz gut, ob wir den Schreibstil ändern, hängt von Euch (und auch Dir) ab. Schon gesehen? In der letzten Ausgabe war eine Umfrage! So, Sendepause.)

„Von Fehlern durchsetzt"

(...)
Zu der langatmigen Debatte, ob die Titelbilder nun gut, schlecht, niveaulos, gewaltverherrlichend oder sonstwas sind, kann ich nur sagen: Ich schlage die ASM immer gleich auf, wenn ich sie kriege, da ist mir doch wurscht, ob der Kerl da vorne drauf mit Gewehr oder ohne abgebildet ist. Also echt, wenn manche Leute sonst keine Probleme haben, sind sie ja echt gut dran. Falls sich vielleicht noch jemand über die Papierdicke, den Holzgehalt, oder die verwendeten Druckfarben aufregt, folgender Tip: veröffentlicht doch ein ASM-Construction-Set, mit dem jeder seine eigene optimale ASM zusammenbasteln kann.
Ich habe allerdings eine sehr schwerwiegende Sache zu bemängeln, es betrifft Eure Anzeige für die ASM-Special. Diese ist ja von Fehlern nur so durchsetzt. Erstens: Wenn eine ASM-Special 7,50 DM kostet, sind das doch 750 Pfennige. Und die durch 20.000 geteilt (Ihr wollt's ja so) macht 0,0375, und nicht 0,000375! Solltet Ihr einen Computer in der Redaktion haben, könnt Ihr das leicht nachrechnen. Zweitens: Bei Euch sind 20.000 Tage 54,79452 Jahre. Ich muß Euch darauf aufmerksam machen, daß dies nicht korrekt ist. Ihr habt nämlich vergessen, daß alle 4 Jahre ein Schaltjahr ist. Somit hat jedes Jahr durchschnittlich 365,25 Tage, was bedeutet, daß 20.000 Tage 54,75701574 Jahre sind. Ich bitte doch, diese folgenschweren Fehler zu beseitigen.
Übrigens, der Space-Rat-Comic auf Seite 27 (6/92) kam mir irgendwie bekannt vor, nach nächtelangen Forschungsarbeiten fand ich heraus, daß er auf Seite 20 schonmal stand. Ach so, für die, die's beim ersten Mal nicht kapieren. Naja, ist ein Argument, aber muß das sein?
Jetzt noch eine ernsthafte Frage.
Da ich ein "Neubundesländer" bin (und ich kann damit gut leben), beschäftigt mich folgendes Problem: Zu DDR-Zeiten war (meines Wissens) das Raubkopieren nicht verboten, und in "Happy Computer" 12/87, S. 167 steht, daß der Besitz von Raubkopien nicht strafbar ist, sondern nur die Weitergabe. Angenommen, jemand hat eine Kopie vor dem 3.10.1990 angefertigt und besitzt sie noch, kann er dann dafür bestraft werden? (...)

A. Nonym

(Anm. d. Red.: Wie Du siehst, gibt es die Leute, die keine anderen Probleme haben. Abgesehen davon meinen wir aber auch, daß der Titel eigentlich immer ganz ordentlich ist. Nun denn, das mit dem Kit ist 'ne ganz schöne Idee, aber momentan zu teuer, auch wenn sich das Druckhaus über die vielen Aufträge freuen würde - dann könnten die nämlich ganz Kassel kaufen.
Die Fehler: Stell' Dir mal vor, wir wären in Italien, dann wären das 0,03750000000000 Lire, hahaha. Dummerweise können wir das aber nicht nachrechnen, da wir in der Redaktion überhaupt keine Computer haben, schon immer alles per Hand schreiben und uns die Brillen mit Ata putzen.
Der vermeintlich doppelte Space-Rat-Comic ist das Suchbild dieser ASM. Es gibt nämlich genau drei Unterschiede. Wer sie herausfindet, möchte uns bitte eine Karte mit dem Kennwort schicken, das auf dem in der 'Shades'-CD versteckten Mikropunkt steht und kann so an der Verlosung des Ferienhauses in Flämisch-Ougadougou oder wie man das schreibt teilnehmen.
Zu der (ernsthaften) Frage: Nein, aber da hättest Du auch selber drauf kommen können.)

„Mehr vom Bild"

1. Warum macht Ihr solche Rahmen um die Grußkarten (siehe "Myth", "Special Forces" usw.)? Da sieht man doch nur die Hälfte vom Bild.
2. Könnt Ihr nicht auf dem Cover den schwarzen Rand (links) weglassen (sieht besser aus; ist aber nicht so wichtig).
3. Die Poster sind echt cool. Könnt Ihr auch mal eins von Space-Rat machen (oder 'ne Grußkarte)?
4. Habt Ihr im Bazar keine C-64-Spiele mehr?
5. Das letzte Cover war echt stark.
6. Was hat man von einer 512 KB-Erweiterung für'n C-64?

Internal

(Anm. d. Red.: 1. Bei diesen beiden Fällen hatten die Rahmen unterschiedliche Gründe. Bei Myth war ganz einfach das Bildformat so ungünstig, daß wir einen Rahmen machen mußten - ok, ok, der ist ein bißchen fett geworden, und ganz genau SO war es nicht geplant, aber der Zug ist nunmal abgefahren. Der Rahmen bei Special Forces war ein sog. 'Freisteller', der sich - motivbedingt - anbot.
2. Der schwarze Rand auf dem Cover ist dazu da, daß man die Titelzeilen besser lesen kann. Wir haben den eingeführt, weil man die Künstler, die einem die Cover anfertigen, kaum dazu bewegen kann, sich an die layouterischen Vorgaben zu halten - der Redaktör hat's oftmals schwör.
3. Space-Rat-Poster könnte man machen, wenn Interesse besteht. Schreibt uns 'n Sack voll Post, und wir drucken das Ding.
4. Nö, nur noch Super Off Road. Wenn das Zeug nicht bestellt wird, können wir's nicht ewig drinbehalten - lohnt sich keine zehn Zentimeter. Leider sind auch wir den







Gesetzen der freien Marktwirtschaft unterworfen.
5. Klar, und warte mal auf das übernächste, da geht Dir der Hut hoch!
6. Ungefähr soviel wie von Wing Commander auf einem 4,77er XT, wenn Sie verstehen knick knack. Sehen Sie nun einen Mann mit einem Tonbandgerät in der Nase.)

„Richard Wagner"

Ich schreibe Euch diesen Brief in der Musikstunde, weil das der einzige Zeitpunkt ist, an dem man einen klaren Gedanken fassen kann. So, das war die Einleitung. Kommen wir nun weiter im Text. Ich muß mich jetzt wirklich lobend über Euer Machwerk äußern. Ihr seid wirklich das alternative Computerblatt. Aber jetzt habe ich Euch genug mit Honig beschmiert (oder wie ging das Sprichwort?). Kommen wir nun zum kritischen Teil: Wie könnt Ihr nur den armen Mann, der im Feedback der 3/92 eine solch wissenschaftliche Abhandlung über Eure Papierverunreinigung schrieb, wie könnt ihr ihn nur so verspotten? Man kann doch nicht einen Mitbürger, dessen Intelligenz einen Punkt höher liegt als Eurer (ich gehe davon aus, daß die ASM einen IQ von -1 besitzt, aber das macht nichts), als Wesen abstempeln, das einen Radiergummi neben sich herlaufen hat.
(...)

Der Win(d)fried

(Anm. d. Red.: Kommen wir zuerst einmal zur Überschrift. Richard Wagner ist ist einer der bekanntesten deutschen Klassiker. Er ist tot. Und nun zu Deinem Brief. Ein Gleichnis. Kürzlich mußte ich zu einem Firmenbesuch nach Hamburg. Ich hatte einen Zug von Eschwege West nach Göttingen, um von dort mit dem ICE über Celle, Uelzen etc. nach Hamburg Hbf zu fahren. Wie es das Schicksal aber wollte, kam mein Zug nach Göttingen eine Viertelstunde zu spät, ich verpaßte meinen ICE und mußte eine Stunde warten. In Hamburg allerdings bekam ich sehr günstig eine CD, nach der ich schon lange gesucht habe - The Wildest Wish to Fly von Rupert Hine.)

„Mega-CDTV"

Ich besitze seit kurzem das Amiga-CDTV (Floppy, Tastatur usw.) mit dem ich sehr zufrieden bin. Ich legte mir das CDTV-Spiel Lemmings zu, darauf befindet sich noch ein Demo von dem noch in Produktion befindlichen Flugsimulator Planetside, das Teil übertraf meine kühnsten Träume. Ist Euch schon bekannt, wann dieses Program von Psygnosis auf den Markt kommt. Bitte strengt Eure grauen Gehirnzellen an!
(...)

R.J.

(Anm. d. Red.: Bei 'Planetside' handelt sich um eine Demo aus abgelegten Bildern. Ich erinnere mich noch an die ECTS von vor eineinhalb Jahren, also mich ein betrunkener Schwede, der das kein bißchen kapiert hatte, vollblubberte und nicht kapieren wollte, daß man auch mit einem CDTV keine Spiele in dieser Art in eine solchen Qualität machen kann. Sorry, außer Spesen nix gewesen.)

„Licht ins Dunkel"

Hey Uli, stell Dir vor, ich habe Blizzard GEKAUFT! Als ORIGINAL (also wenn das kein Grund ist, um ins Feedback zu kommen, höhöhö)! Allerdings... man kann ja schlecht eine Kopie verschenken (höhöhö). Eure Zeitschrift ist die beste, ja wirklich, nun aber zur Sache:
1. Was soll das heißen? Ihr habt geschrieben (12/91), Battle Isle gäbe es für Amiga, ST (welchen ich besitze) und PC. In sämtlichen Anzeigen erscheint es nur für den Amiga, in einigen auch noch für den ST, die PC-Version gibt es gar nicht. Bald kann man B.I. auch für den PC bestellen, für ihn und den Amiga steigt das Spiel in Eure Hitline. Aber für den ST? Ein Versandhändler nimmt das STgame wieder aus seinem Angebot heraus.
(...)
Bringt da doch mal bitte etwas Licht ins Dunkel.
2. Die Idee mit den T-Shirts (Bitmap Brothers und vor allem Turrican) ist super, auf so etwas habe ich schon lange gewartet. Aber eine ASM-Special nur für den Gameboy?

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	**L P -**
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	**L P A**
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	**L P A**
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	(L P) A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquests of The Long Bow	**L P -**
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dam Busters The	- - A
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	**L P A**
Deathlord	- P A
Decisive Battles North Amer. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	- - A
Digi Paint 3	- - A
Digi View Gold Version 4.0	- - A
DOS - 2 - DOS	- - A
Drachen Von Laas	**L P -**
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	**L P -**
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	**L P -**
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	**L P A**
Eye Of The Beholder 2	**L P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	**(L P) -**
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L - A
Gateway To The Savage Frontier	**L P -**
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	**(L P) -**
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L P -
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	L P -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P A
Les Manley - Lost in L.A.	**L P -**
Loom	L - -
Lords Of Doom	L P -
Lucky Luke	(L P) -
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Megatraveller 1	L P -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	**L P A**
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	**L P -**
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Platoon	- P -
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	**L P -**
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	- - A
Pools Of Darkness	**L P A**
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President Is Missing The	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Quest For Glory 2	(L P) A
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	(L P) A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Secret Of The Silver Blades	- - A
Secret Weapons Of The Luftwaffe	**- - A**
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (SEGA Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	**- - A**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	**L P -**
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Tetris	- - A
Thunder Board Soundkarte	**- - A**
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wing Commander incl. Secret Missions	- - A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1 **Monkey Island 2**
IBM-PC dt. Vers. 89,95
AMIGA dt. Vers. 79,95

2 **Wing Commander 1 Deluxe Edition**
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3 **Civilization**
IBM-PC kpl. dt. 99,95
IBM-PC mit dt. Anl. 89,95
AMIGA kpl. dt. 84,95

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Wing Commander 2	-------	-------	-------	89,95
5. Eye Of The Beholder 2 kpl. dt.	84,95	-------	-------	84,95
6. Monkey Island 1 kpl. dt.	74,95	-------	74,95	VGA 89,95 EGA 69,95
7. Ultima 7	-------	-------	-------	89,95
8. Buck Rogers 2 - Matrix Cubed kpl. dt.	-------	-------	-------	79,95
9. Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus kpl. dt.	84,95	-------	84,95	84,95
10. Eye Of The Beholder 1 kpl. dt.	84,95	-------	-------	84,95

CPS
Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castles Of Dr. Brain - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow - PC VGA	–	94.95
Eco Quest - VGA	–	94.95
Heart Of China - kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
King's Quest 4	–	104.95
King's Quest 5 - kpl. dt. PC VGA	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 AM 1MB PC VGA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 3 - kpl. dt.	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 - kpl. dt.	89.95	94.95
Police Quest 3 - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Quest For Glory 2	–	99.95
Rise Of The Dragon kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
Space Quest 1 - SCI PC VGA	89.95	94.95
Space Quest 4 - kpl. dt. AM 1 MB PC VGA	89.95	94.95
Willy Beamish - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95

SUPER MARIO ACCESSOIRES

NEU! - DER HIT FÜR SCHULE UND FREIZEIT

Artikel	Preis	Artikel	Preis
Mario Bleistift	1.95	Mario Poesie-Kladde	9.95
Mario Blei-/Farbstift zieh+steck	2.95	Mario Radierer	2.95
Mario Block/Spiegel/Stift	5.95	Mario Radierer-Figuren 3-D	3.95
Mario Briefpapier 10/10	7.95	Mario Rucksack	39.95
Mario Brustbeutel	8.95	Mario Schlamperrolle	8.95
Mario Buch Meine Klassenkamer.	9.95	Mario Schulordner A4 2-Ring	9.95
Mario Button	2.95	Mario Schulordner A5 2-Ring	9.95
Mario Faserschreiber 6-Pack	5.95	Mario Selbstfärbestempel groß	6.95
Mario Figurenstempel	2.95	Mario Spiralblock A6 kariert	1.95
Mario Geldbeutel transparent	4.95	Mario Spiralblock A7 kariert	1.95
Mario Geldbörse	9.95	Mario Spitzerdose	3.95
Mario Geld-/Ausweisbörse	17.95	Mario Standard-Füller	9.95
Mario Heftbox A4	14.95	Mario Starke Sticker Selbstklebend	1.95
Mario Heftbox A5	9.95	Mario Superball 32 mm	2.95
Mario Kindergartentasche	19.95	Mario Superball 45 mm	4.95
Mario Magic Handtuch	9.95	Mario Tasse	9.95
Mario Magic Waschlappen	6.95	Mario Tintenlöscher	2.95
Mario Malkreide 12-Pack	9.95	Mario Tintenpatronen	1.95
Mario Pfeifenkugelschreiber	4.95	Mario Turnbeutel	14.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89.95	–	89.95	99.95
2 Hot 2 Handle	COM	79.95	59.95	–	–
4 - Wheel Drive	COM	79.95	–	79.95	–
5th Anniversary	COM	79.95	–	–	–
Abandoned Places	ROL	79.95	–	–	–
Aces Of The Pacific	SIM	–	–	–	84.95
AH 73 Thunder Hawk	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Air Combat Aces	COM	79.95	–	79.95	89.95
Air Land Sea	COM	84.95	–	–	–
Airbus A 320	SIM	99.95	–	99.95	–
Alcatraz	ARC	74.95	–	74.95	79.95
Amberstar	ROL	84.95	–	84.95	–
Another World	ARC	69.95	–	–	–
Award Winners	COM	69.95	–	69.95	79.95
Bards Tale 3 The	ROL	69.95	–	–	79.95
Bards Tale Construction Kit	ROL	–	–	–	79.95
Bards Tale Trilogie	COM	–	–	–	89.95
Battle Command	SIM	69.95	44.95	74.95	84.95
Battle Isle - PC HD	STR	79.95	–	–	89.95
Battle Isle Data Disk 1	SIM	49.95	–	–	49.95
Battlehawks 1942	SIM	69.95	–	–	–
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79.95	–	–	99.95
Birds Of Prey	SIM	84.95	–	–	–
Bitmap Brothers Vol. 1	COM	74.95	–	–	–
Black Crypt	ROL	69.95	–	–	–
Black Gold	SIM	74.95	49.95	74.95	79.95
Broker King	SIM	–	–	–	79.95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79.95	–	–	79.95
Cadaver	ADV	74.95	–	74.95	89.95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44.95	–	44.95	–
Castles	SIM	69.95	–	–	84.95
Celtic Legends	STR	79.95	–	–	–
Champions	COM	59.95	44.95	–	69.95
Champions Of Krynn - AM 1 MB	ROL	74.95	74.95	–	74.95
Chess Master 3000 - PC VGA	STR	–	–	–	84.95
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	–	–	–	84.95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	–	–	–	84.95
Civilization kompl. dt.	SIM	84.95	–	–	99.95
Conquestador Szenario Disk	SIM	–	19.95	–	–
Cruise For A Corpse	ADV	69.95	–	–	–
Curse Of The Azure Bonds - AM 1 MB	ROL	49.95	67.95	74.95	79.95
Death Knights Of Krynn	ROL	79.95	74.95	–	84.95
Deutsches Afrika Korps	SIM	–	69.95	–	–
Deutsches Afrika Korps - Szenarios	SIM	–	19.95	–	–
Double Double Bill	COM	84.95	–	–	–
Double Dragon 3	ARC	69.95	–	–	–
Dune	ADV	–	–	–	89.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Elite	SIM	69.95	–	–	69.95
Elite Plus - PC EGA/VGA	SIM	–	–	–	94.95
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79.95	59.95	79.95	89.95
Epic	SIM	79.95	–	–	84.95
Epyx Sporting Gold	COM	69.95	–	–	–
Eternam	ARC	–	–	–	89.95
F 117 A Nighthawk	SIM	–	–	–	99.95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84.95	–	89.95	94.95
F 16 Combat Pilot	SIM	69.95	–	–	–
F 19 Stealth Fighter	SIM	79.95	–	79.95	89.95
Falcon 3.0 - MS-DOS 5.0 erforderlich	SIM	–	–	–	99.95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79.95	–	79.95	–
Flight Of The Intruder	SIM	89.95	–	89.95	–
Flugsimulator 4 kpl. dt.	SIM	–	–	–	139.95
Magic Candle 2 The	ROL	–	–	–	84.95
Magnetic Scrolls Collection	COM	79.95	–	–	–
Manchester United Europa	SPO	69.95	44.95	69.95	69.95
Maniac Mansion	ADV	69.95	44.95	69.95	69.95
Martian Dreams	ROL	–	–	–	89.95
Max Pack Compilation	COM	79.95	–	–	–
Mega Fortress - PC HD	SIM	–	–	–	84.95
Mega-Lo-Mania + First Samurai	STR	79.95	–	74.95	–
Megatraveller 2	ROL	–	–	–	84.95
Microprose Golf	SPO	84.95	–	84.95	–
Microprose Grand Prix Formula 1	SPO	84.95	–	84.95	–
Midwinter 2	SIM	84.95	–	84.95	99.95
Might & Magic 1	ROL	–	–	–	84.95
Might & Magic 2	ROL	84.95	–	–	84.95

PREISE HART KALKULIERT - TOP-SERVICE WIE IMMER
Starten Sie mit uns in den Software-Sommer!

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Football Crazy Collection No. 1	COM	69.95	–	–	79.95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79.95	69.95	–	89.95
Global Effect - inc. Armbanduhr	SIM	79,95	–	–	84,95
Gobliiins	STR	69.95	–	69.95	69.95
Grandstand	COM	79.95	59.95	79.95	–
Great Courts 2 - AM 1 MB	SPO	74.95	–	74.95	79.90
Gunship	SIM	69.95	59.95	74.95	89.95
Gunship 2000	SIM	–	–	–	99.95
Hard Nova	STR	69.95	–	69.95	79.95
Harpoon 1.21	SIM	84.95	–	–	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49.95	–	–	49.95
Heimdall	ROL	79.95	–	79.95	89.95
Hudson Hawk	ARC	69.95	44.95	–	–
Imperium	SIM	69.95	–	69.95	74.95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67.95	–	67.95	67.95
Kaiser	SIM	99.95	–	–	99.95
Kathedrale Die	ADV	89.95	–	–	89.95
Knights Of The Sky	SIM	84.95	–	–	84.95
Legend Of Faerghail	ROL	74.95	–	74.95	74.95
Links (Golf) - PC VGA	SPO	–	–	–	94.95
Locomotion	SIM	69.95	–	–	–
Loom (Lucasfilm)	ADV	79.95	–	74.95	74.95
M 1 Tank Platoon	SIM	79.95	–	79.95	89.95
Mad TV	STR	79.95	–	–	89.95
Might & Magic 3	ROL	79.95	–	–	89.95
Ökolopoli	SIM	–	–	–	129.95
Pacific Islands (Team Yankee Data)	SIM	79,95	–	–	84,95
Paperboy 2	ARC	69.95	–	–	69.95
PGA + (Tour incl. Courses)	SPO	79.95	–	–	79.95
PGA Courses	SPO	44.95	–	–	–
Pirates !	SIM	69.95	54.95	–	69.95
Pool Of Radiance - AM 1 MB	ROL	39.95	69.95	–	79.95
Pools Of Darkness	ROL	79.95	–	–	89.95
Populous 2	STR	79.95	–	79.95	–
Populous World Editor	STR	44.95	–	–	–
Ports Of Call	SIM	69.95	–	–	89.95
Powermonger	SIM	39.95	–	–	–
Powermonger Data Disk	STR	44.95	–	–	–
Quest & Glory	COM	79.95	–	79.95	–
Race Drivin'	SPO	69.95	–	69.95	79.95
Railroad Tycoon	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Rainbow Collection	COM	54.95	44.95	59.95	–
Rolf Glau Edition	COM	84.95	69.95	–	–
Rasende Reporter	SIM	–	–	–	79.95
Realms	ARC	79.95	–	–	–
Red Baron - kpl.dt. AM 1 MB PC VGA	SIM	84.95	–	–	89.95
Return Of Medusa	ROL	69.95	–	–	79.95
Rocketeer - kpl. dt. PC VGA	STR	79.95	–	–	79.95
Savage Empire The	ROL	–	–	–	79.95
Secret Of Silver Blades - AM 1 MB	ROL	79.95	74.95	79.95	79.95

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	–	–	–	94.95
Secret Weapons HE 162	SIM	–	–	–	44.95
Secret Weapons P 38 Lightning	SIM	–	–	–	39.95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	–	–	–	39.95
Shadow Sorcerer	ROL	79.95	–	79.95	84.95
Shadowlands	ROL	79.95	–	79.95	–
Shuttle kpl. dt.	SIM	–	–	–	114.95
Silent Service 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Sim Ant kpl. dt.	SIM	89.95	–	–	89.95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Terrain Editor	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City und Populous	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Sim Earth	SIM	–	–	–	84.95
Simpsons The	ARC	69.95	44.95	69.95	79.95
Soul Crystal	ROL	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Ace 2	ARC	84.95	–	–	84.95
Special Forces	SIM	84.95	–	84.95	–
Spirit Of Adventure	ROL	69.95	44.95	–	79.95
Star Trek 25th Anniversary	ADV	–	–	–	84.95
Starbyte Collection No.1	COM	74.95	49.95	–	79.95
Starbyte Super Soccer	SPO	69.95	49.95	–	79.95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59.95	–	–	69.95
Super Tetris - ab DOS 3.31	STR	–	–	–	84.95
Team Yankee	SIM	79.95	–	84.95	94.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34.95	–	44.95	34.95
Top League	COM	79.95	–	79.95	89.95
Ultima 4	ROL	69.95	–	–	–
Ultima 5	ROL	79.95	69.95	–	79.95
Ultima 6	ROL	79.95	79.95	–	79.95
Ultima Underworld	ROL	–	–	–	89.95
UMS 2	SIM	79.95	–	79.95	89.95
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89.95	–	–	89.95
Windows Entertainment Pack	COM	–	–	–	89.95
Wing Commander 1	SIM	–	–	–	94.95
Wing Commander 1 Secret Missions 1	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 1 Secret Missions 2	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 2 Special Operat. 1	SIM	–	–	–	49.95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	–	–	–	49.95
Winter Challenge	SPO	–	–	–	84.95
Winzer	SIM	69.95	49.95	–	79.95
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84.95	–	–	84.95
Wolfchild	ARC	69.95	–	–	–
World Wrestling Federation	SPO	69.95	–	–	–
Zak Mc Kracken	ADV	74.95	64.95	74.95	74.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER

A 08/92

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

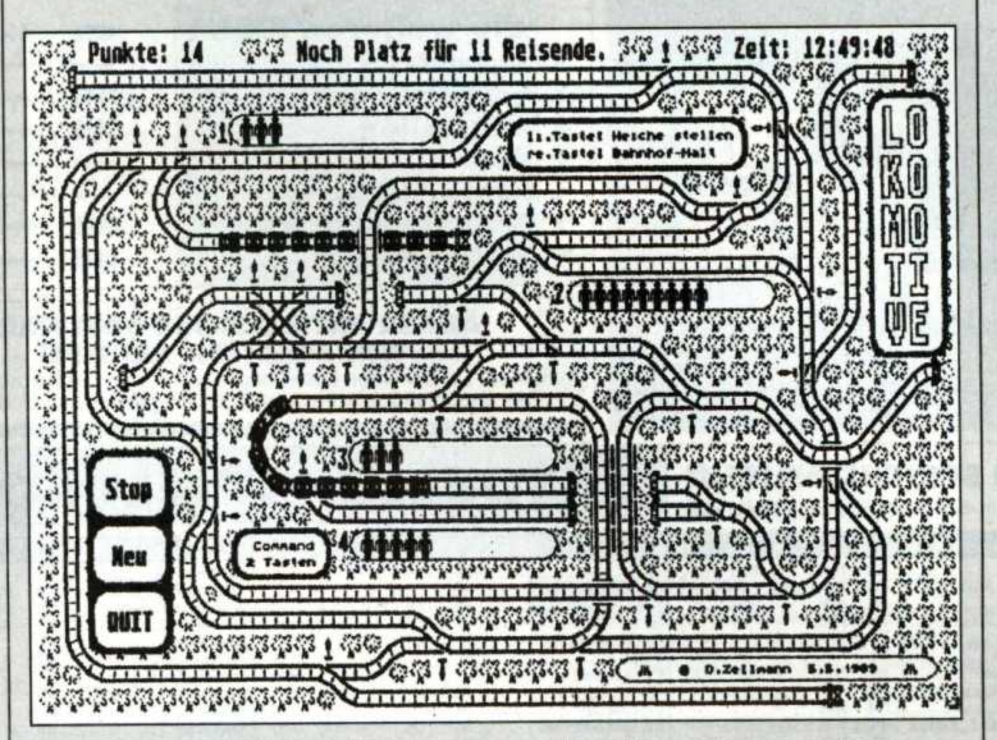
Bringt doch lieber nochmal so eine wie die geniale Nr.6 heraus (oder halt beide, bitte nicht in einer einzigen Zeitschrift).
3. Gruß an Herrn Dittberger: Jaaaa, Jaaaa, Chef.
4. Wer ist denn der Schlingel, der in der Anzeige immer auf den ASM-Sammelordnern draufrumlatscht? (Habt Ihr die danach noch für diesen Wucherpreis von 16,80 DM verkauft, oder wo sind sie jetzt?)
5. Bei meinem Boy-Rom kann ich CDs weder löschen noch überschreiben. Ist das etwa der im Test beschriebene Virus? Und wo und wann gibt es einen Viruskiller?
6. Sorry, Leute, was ist denn ein Freezer?
7. Space Rat ist super, aber war es denn Absicht, in einer ASM gleich zweimal denselben Gag zu bringen?
8. Wie hat Euch mein Virus gefallen? Druckt ihn doch bitte auf der Seite mit den Lesercharts ab, ja?
9. Ein cooler Spruch für Uli: Hast Du Deine Logik-Zwiebel in Valensina gewässert?

CH2000

(Anm. d. Red.: Das Argument mit Blizzard zieht! Du hättest Dich lediglich registrieren lassen müssen, dann hätte ich auch was davon gehabt!
1. Battle Isle gibt es für Amiga & PC. Eine ST-Fassung gibt es nicht und wird es nicht geben.
2. Die Idee mit den T-Shirts halten wir auch für sehr gut. Übrigens überlegen wir, ob wir nicht gleich noch das Electronic Arts-Shirt hinterherschieben sollen. Was den Gameboy angeht: Wir bereiten derzeit etwas in der Richtung vor, bezweifeln aber, daß das in Form einer Special erscheint, da die Special so oder so den Tips & Lösungen vorbehalten ist.
Eine neue Special wie die Nr. 6 zu machen, das hätte schon was, aber dummerweise ist die seinerzeit nicht sooooo toll gelaufen.
4. Die Latscher gehören mir, und diese Sammelordner haben wir für den doppelten Preis verhökert - ist ja schließlich so ein bißchen wie handsigniert. Fußsigniert eben, oder so.
5. Mann, der Viruskiller ist DABEI, oder was glaubst Du, wozu der mitgelieferte Vorschlaghammer gut sein soll?
6. Ein Freezer steht im Keller und hält Lebensmittel frisch. Manche User benutzen ihre Kühltruhe als Prozessorbremse, Assembler, Monitor, Grafik- und Soundripper oder zum 'Cracken' von Software. Ein echtes Multifunktionsmodul sozusagen - man kann sich sogar damit starfbar machen. Comprende?
7. Ja. Nein. Vielleicht. Such' Dir die Antwort aus, die Dir am besten gefällt.
8. Echt furchtbar. So schrecklich, daß ich ihn gezündelt habe und wir leider, leider ein anderes Bild in der Hitline haben.
9. Hm.)

„Altideen-Recycling"

(...)
In Ausgabe 6/92 berichteten Sie über das Game Locomotion, auf Seite 103. Das Game wird von Kingsoft vertrieben.
Anbei sende ich Ihnen einige Seiten aus der Zeitschrift "ATARI Magazin ST+XL/XE" aus dem Jahre 1989, August-Ausgabe.
(...)
Auf diesen Seiten finden Sie genau das gleiche Game, nur heißt es hier "Lokomotive" als Programm zum Abtippen, also quasi zum Selbstkostenpreis der Zeitschrift (7 DM).



▲ **"Lokomotive" auf dem Atari ST. Ideenklau oder Zufall?**

Ob diese Zeitschrift heute noch existiert, weiß ich nicht, das spielt auch keine Rolle, meine Frage ist:
Wie kann es sein, daß die Firma Kingsoft ein Programm, das bereits vor 3 Jahren als PD Programm kostenlos erhältlich war, heute für sage und schreibe ca. 90 DM anbietet?
(...)
Mehr als merkwürdig... ich dachte immer nur beim Wein gilt: Je älter desto teurer... anscheinend doch nicht.
(...)

R.Meyer

(Anm. d. Red.: Dieses 'Recycling' von alten Spielideen ist in der Computerszene gar nicht mal so unüblich. Wohin man auch schaut, kann man Parallelen ziehen, teilweise sogar Clones finden. Witzigerweise scheint das Programm 'Lokomotive' sogar noch etwas komplexer als Locomotion zu sein. Wenn der Urheber von 'Lokomotive' seine Rechte hier verletzt sieht, kann er ja versuchen, die Fa. Kingsoft zu belangen. Die Rechtslage in diesem Sektor ist allerdings nach wie vor eine komplizierte und unklare.)

„Ideen..."

Die ASM ist zwar ganz nett gestaltet, geschrieben usw., aber der Umschlag der Hefte ist sozusagen eine Katastrophe.
Nicht, daß Du meinst ich beziehe mich da auf die Titelilder, nein, die Haltbarkeit des gesamten Deckblattes (höchstens 2 Monate, dann ist er abgelaufen). Jawohl und zwar ist dann der Umschlag ab oder zerfetzt. Könntet Ihr, die ASM nicht mit einem stabileren Umschlag versehen. Das nervt ehrlich!
Und noch etwas; ich kenne viele, sehr viele Spiele, aber eben nicht alle und wenn ich dann, ein mir unbekanntes Game nachschlagen will (dafür hab ich ja alle ASMs), fängt die große Suche nach dem XXX indi, oder auch nicht an. Meine Frage; könntet Ihr nicht am Ende des Jahres ein Sammelheft rausbringen, in dem noch einmal alle Spiele kurz beschrieben werden, mit Fotos und Bewertung versteht sich?
O.K. ich weiß, daß ist ziemlich viel verlangt und gibt bestimmt kein Sammelheft, sondern ein Mutantenbuch, aber besser isses, oder?
Eines muß ich hier noch sagen; der Leserbrief von "Generation X" entspricht voll meiner Meinung. Vielleicht überlegen die Kinder erst einmal, bevor sie etwas schreiben und denken daran, daß Ihr nicht für jeden eine Privat ASM erstellen könnt. Man kann eben nicht alles haben. Aber das werden die schon noch lernen.

Freddy

(Anm. d. Red.: Du gehörst sicher zu der Sorte ASM-Leser, die das Heft zum Fußball mitnehmen - als Ball-Ersatz. Wir stellen allerdings derzeit Überlegungen an, ob wir ASM nicht auf Panzerplatten drucken sollten, damit sie sich besser hält. Unschönerweise würde der Sprit für den 3000km langen Tiefladerconvoy, der die Dinger dann an die Kioske bringt, soviele Abgase erzeugen, daß man jeden Monat am ASM-Erscheinungstermin die Sonne zwei Stunden lang nicht sehen könnte. Wäre es DAS wert?
Das mit dem Sammelheft kannst Du ebenfalls vergessen. Dann bestellt ja keiner mehr unsere Hefte nach!
Lernen müssen wir alle noch, das ist sicherlich wahr (sehr philosophisch).)

„Mehrere Meinungen"

(...)
Irgendein Mensch hat im Feedback vor kurzem bemängelt, daß der zweite persönliche Kommentar eines Testers völlig überflüssig sei, weil "da eh nur das gleiche nochmal drinsteht." Ich finde das überhaupt nicht überflüssig, sondern sehr sinnvoll, denn jeder Mensch ist nun mal anders und spielt andere Spiele unterschiedlich gerne usw., Ihr wißt, was ich meine. Und darum ist es besser, mehrere Meinungen zu hören oder zu lesen, um sich ein deutliches Bild zu machen.
(...)

Peter Böhm

(Anm. d. Red.: Jawollski.)

„Falsches Datum?"

Es war in einem kleinen Zeitungsladen an einem lauen Maientag... Da blinzelte mich doch dieser Xxxxx Xxxxx an...
Kurz und schmerzhaft: Ich bin fremdgegangen. Und dann noch ohne Kondom... Ob der XX...? Nein, das glaub ich nicht... Oder doch? Aber Spaß gemacht hats trotzdem.
(...)
Naja, jedenfalls plagte mich mein Gewissen, und ich hab mir das nächste Mal wieder die ASM geholt.. . doch... Schreck laß nach, was mußte ich feststellen? Die ASM 6/92 las sich fast (aber auch wirklich nur fast) wie der Xxxxx Nr. 5/92!
(...)
Und was heißt da bei Eurem Test von DSA "System: PC, geplant für: Amiga"! Der XX testet doch ausschließlich Spiele für die "Freundin" (nehm' ich mal an). Und DSA hat er doch schon getestet! Also entweder habt Ihr das falsche Datum auf die ASM gedruckt, oder ihr wart einfach nicht schnell genung. Wenn dat so is, werd' ich wohl öfter mal fremdgehen. Aber Eure Zeitschrift (oder was auch immer die ASM darstellen soll) ist eindeutig die bessere. Vor allen Dingen werdet Ihr besser.
(...)

B. A. Samson

(Anm. d. Red.: Wir wissen ja nicht, wie die liebe Konkurrenz das hinbekommt, aber wir können Euch versichern, das WIR zum Preview (Vorbericht) vorgesehene Versionen von Spielen previewen und zum Review (Test) vorgesehene Versionen von Spielen reviewen - aber nicht jeder ist der englischen Sprache so mächtig wie wir, und vielleicht wird da öfters mal was verdreht, so wie Blaukraut nicht Blaukraut und Brautkleid nicht Brautkleid bleibt. Wissen wir nicht.
Wir werden DSA für den Amiga testen alsbald es dann in einer testbaren Version vorliegt. Nicht etwa früher, womöglich von einer Amiga-Version, die gerade mal zu einem geringen Teil fertiggestellt ist und unter Zubilfenahme der PC-Fassung samt VGA-Shots. Wie es anderswo läuft interessiert uns nicht so sehr, aber WIR tun das nicht.)

„Billige CDs"

(...)
Andauernd wird von der Industrie beteuert, daß Spiele u.a. wegen der Raubkopiererei so teuer sein müßten. Nun kommt die nach meinem Wissen noch nicht kopierbare CD-Soft. Nun sage ich mir doch, trotz leicht erhöhten Rohmaterialpreises müßten ja die CD-Games (zumindest die nur rübergezogenen) billiger werden. Aber Schxxxx, die Dinger sind noch teurer. Also habe ich doch den Eindruck, daß die Argumente der Industrie genau so faul sind wie die der Cracker, oder wie? Vielleicht bin ich ja auch nur ein bißchen doof. Oder nur für dumm verkauft!

Der Brocken-Rocker

(Anm. d. Red.: Problems. Man kann CD-Software sehr wohl kopieren, z.B. auf Festplatten, denn z. Zt. gibt es noch keinen CD-Titel, der die Speicherkapazität der Schillerscheibe auch nur annähernd ausnutzt. Die Auflage, in der CD-Software derzeit gefahren wird, ist so gering, daß die Preise demzufolge recht hoch sind.)

„Xxxxxx Xxxxx Xxxx"

Gleich zur Sache: Muß das denn wirklich sein? Euer Feedback besteht ja nur noch aus Xen. Macht Ihr das eigentlich, weil Ihr keine Konkurrenznamen in Eurer Zeitschrift dulden könnt? Wenn ich nun also "Xxxxx Xxxx" schreibe, macht Ihr daraus Xxxxx Xxxx? Oder machen das die Leser freiwillig, um ihre Mitleser zum fröhlichen Rätselraten aufzufordern? Falls Ihr es aber doch macht, wie wäre es denn mit ein bißchen Abwechslung, z. B. Aaaaa Aaaa oder eine Extraseite mit einem riesigem X für alle weggekürzten Xxxxx Xxxxs?
Gut, nun zu den Lobbriefen: Alle weg damit, bis auf einen pro Monat, steht sowieso immer dasselbe drin, und aufmuntern zum Weitermachen, das könnt Ihr auch selbst machen. Wenn man das Feedback liest, muß man immer erst denselben Mist lesen, bevor man zum interessanten Teil kommt.
Kritikbriefe sollten aber bleiben. Zu Eurer T-Shi(r)t-Idee: wie wäre es denn, wenn Ihr ab sofort auch Aufnäher, Mützen, Rubbelbilder und Aufklebetatoos verkauft? Wär bestimmt ein Knaller.

Qqqq Qqqqqqq

(Anm. d. Red.: Nein, wir machen das, weil wir keine Konkurrenznamen im Feedback dulden WOLLEN. Ja. Manchmal. Das mit der Abwechslung ist gar keine schlechte Idee, deshalb hat sich Dein Name auch ganz wunderbar gewandelt - von Xxxx Xxxxxxx nach Qqqq Qqqqqqq. Die Seite mit dem Riesen-X ist auch ein geniales Konzept. Dann hätte ich aber lieber ein '§'.
Zu den Lobbriefen: Das habe ich mal eine ganze Zeit gemacht, doch dann wurden Fragen laut, ob ich da etwa Kritik wegstreiche. Seitdem laß' ich es öfters mal drin. Nee, Rubbelbilder nicht. Wie wäre es denn mit Motorsägen, Puddingpulver, Grabsteinen, oooder... noch mehr T-Shirts?)

„Telefonnummer"

Habe Ulis Telefonnummer rausgekriegt; sie lautet 0IIII/IIII. Habe mich bei Dir als Serubabel Taken gemeldet am 5.5.1992.
Deine Sonnenbrillen ziehst du sowieso nur für die Fotos an. Puplishity, wer tut das nicht.

Serubabel Taken

(Anm. d. Red.: Die Telefonnummer, die Du angegeben hast, war





1 MB-Erweiterung für Amiga – abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips – ● **69,–**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga ● **159,–**
Adlib Musik-Karte/dt. ● **129,–** (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick ● **84,95** (IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch/dt ● **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler ● **24,95** (Amiga & Atari ST)
Sound Blaster 2.0/dt ● **249,–** (IBM-PC) ● Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips **49,–**

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
1869/dt	79,95	89,95	V.mö	–,–
A-Train/dt	–,–	99,00	–,–	–,–
A320 Airbus/dt	99,00	99,00	99,00	–,–
Amberstar/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Another World/dt	59,95	69,95	59,95	–,–
Apidya/dt	66,95	–,–	–,–	–,–
Aquaventura/dt	59,95	–,–	V.mö	–,–
Battle Isle/dt	69,95	89,95	–,–	–,–
Birds of Prey/dt	79,95	V.mö	V.mö	–,–
Black Crypt/dt	59,95	V.mö	V.mö	–,–
Bundesliga Manager/dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional/dt	69,95	69,95	V.mö	–,–
Castles/dt	69,95	79.95	–,–	–,–
Centurion – Defender of Rome/dt	29,95	29,95	–,–	–,–
Chessmaster 3000	–,–	79,95	–,–	–,–
Civilization/dt	79,95	94,95	–,–	–,–
Conquestador/dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Darklands/dt	V.mö	99,00	–,–	–,–
Dark Queen of Krynn	V.mö	74,95	–,–	–,–
Dark Seed/dt	–,–	94,95	–,–	–,–
Das Schwarze Auge/dt	74,95	84,95	V.mö	–,–
Deliverance/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Der Patrizier/dt	74,95	89,95	–,–	–,–
Double Dragon 3/dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
Dune/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Dyna Blaster/dt	69,95	74,95	69,95	39,95
Eco Quest/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Epic/dt	66,95	74,95	69,95	–,–
Eternam/dt	–,–	89,95	–,–	–,–
Eye of the Beholder 2/dt	V.mö	89,95	–,–	–,–
Falcon 3.0/dt	–,–	94,95	–,–	–,–
Formula One Grand Prix/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Global Effect/dt	79,95	84,95	–,–	–,–
Gobliiins/dt	66,95	66,95	66,95	–,–
Gods/dt	59,95	74,95	59,95	–,–
Great Courts 2/dt	66,95	72,95	66,95	–,–
Gunship 2000/dt	–,–	89,95	–,–	–,–
Heimdall/dt	74,95	79,95	74,95	–,–
Heroes of the 357th/dt*	–,–	79,95	–,–	–,–
Hook/dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Hotelmanager/dt	54,95	59,95	–,–	V.mö
Imperium/dt	29,95	29,95	29,95	–,–
Indiana Jones 3/dt (VGA)	66,95	89,95	–,–	–,–
Indiana Jones 4 – Fate of Atlantis/dt	V.mö	V.mö	–,–	–,–
Jimmy White's Whirlwind Snooker/dt	72,95	–,–	72,95	–,–
Jim Power/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
John Barnes European Football/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
John Madden Football/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Kick Off 2/dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Kick Off 2 – Giants of Europe/dt	19,95	–,–	V.mö	–,–
Kick Off 2 – Return to Europe/dt	19,95	–,–	19,95	–,–
Kick Off 2 – Winning Tactics	19,95	–,–	19,95	–,–
Legend/dt	72,95	79,95	72,95	–,–
Leisure Suit Larry 5/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Lemmings/dt	44,95	44,95	44,95	–,–
Lemmings Data Disk/dt	44,95	59,95	44,95	–,–
Mad TV/dt	74,95	89,95	V.mö	–,–
Might & Magic 3/dt	74,95	89,95	–,–	–,–
Myth/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Parasol Stars/dt	59,95	–,–	59,95	39,95
Perfect General/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
PGA Tour Golf/dt	59,95	69,95	–,–	–,–
PGA Tour Golf + Course Disk./dt	69,95	79,95	–,–	–,–
PGA Tour Golf Course Disk./dt	37,95	37,95	–,–	–,–
Pinball Dreams/dt	59,95	V.mö	–,–	V.mö
Pirates/dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space/dt	V.mö	V.mö	V.mö	–,–
Police Quest 3/dt	74,95	79,95	–,–	–,–
Pools of Darkness	66,95	74,95	–,–	–,–
Populous 2/dt	69,95	–,–	69,95	–,–
Power Monger/dt	29,95	*79,95	69,95	–,–
Project X/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Railroad Tycoon/dt	79,95	89,95	79,95	–,–
Rampart/dt	V.mö	79,95	–,–	–,–
Realms/dt	72,95	79,95	72,95	–,–
Red Baron/dt	74,95	82,95	–,–	–,–

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Secret of Monkey Island/dt	69,95	89,95	74,95	–,–
Secret of Monkey Island 2/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
Secret Weapons of the Luftwaffe	–,–	89,95	–,–	–,–
Secret Weapons dt. Anleitung	–,–	24,95	–,–	–,–
Sec. Weap. He 162 Mission Disk.	–,–	37,95	–,–	–,–
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk je	–,–	29,95	–,–	–,–
Shadowlands/dt	74,95	74,95	74,95	–,–
Silent Service 2/dt	79,95	79,95	79,95	–,–
Sim Ant/dt	89,95	89,95	–,–	–,–
Sim City & Populous/dt	74,95	74,95	74,95	–,–
Sim Earth/dt	V.mö	94,95	V.mö	–,–
Space Quest 4/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Special Forces/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Starbyte Super Soccer/dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Storm Master/dt	69,95	72,95	69,95	–,–
Striker/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
The Humans/dt	V.mö	V.mö	V.mö	–,–
Their finest hour/dt	69,95	69,95	72,95	–,–
Their finest hour Mission Disk./dt	32,95	32,95	32,95	–,–
Turrican/dt	24,95	–,–	24,95	9,95
Turrican 2/dt	24,95	–,–	24,95	19,95
Ultima 6/dt	69,95	79,95	*74,95	59,95
Ultima 7/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)/dt	–,–	89,95	–,–	72,95
Ultima Underworld/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Wing Commander/dt	V.mö	79,95	–,–	–,–
Wing C. Secret Mission 1 o. 2 je	–,–	37,95	–,–	–,–
Wing Commander Deluxe Edition/dt	–,–	99,00	–,–	–,–
–Wing Commander+Secret Missions 1&2				
Wing Commander 2 dt. Anleitung	–,–	84,95	–,–	–,–
Wing Commander 2 kompl. dt.	–,–	94,95	–,–	–,–
Wing C. 2 Special Operations 1/dt	–,–	44,95	–,–	–,–
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	–,–	39,95	–,–	–,–
Wizardry 7	V.mö	V.mö	–,–	–,–
Wolfchild/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Wrestle Mania/dt	59,95	69,95	59,95	39,95

V,mö = Vorbestellung möglich

MEGAHITS

Aces of the Pacific/dt	*85,–*	IBM-PC
Battle Isle Data Disk/dt	*45,–*	Amiga&IBM-PC
Das Schwarze Auge/dt	*75,–*	Amiga
	85,–	IBM-PC
Epic/dt	*67,–*	Amiga&Atari ST
	75,–	IBM-PC
Fire & Ice/dt	*59,–*	Amiga&Atari ST
Jaguar XJ220/dt	*59,–*	Amiga&Atari ST
Legend/dt	*73,–*	Amiga&Atari ST
	79,–	IBM-PC
Sensible Soccer/dt	*59,–*	Amiga&Atari ST

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

so oder so falsch. Die richtige Nummer lautet nämlich 0SSSS/SSSS. Kann mich aber auch nicht erinnern, daß sich irgendein ASM-Leser bei mir gemeldet hätte. Apropos Telefon: Wir haben jetzt eine telefonische 24-Stunden-Bestellannahme für den Bazar: 05651/929-902. Bitte langsam und deutlich sprechen, damit die Bestellung richtig rüberkommt. Das war keine Werbung, sondern nur ein gutgemeinter Hinweis.)

„Verzögerung"

In der ASM 4/92 auf Seite 159 stehe ich als Gewinner eines PC-Spiels "Gods". Nun warte ich schon ziemlich lange und frage mich, wer hat mich vergessen? Die ASM oder die Bitmap Brothers?
2. Frage: Bekomme ich das Spiel noch?
Ich hoffe auf Euch.

C. Todt

(Anm. d. Red.: Ein alter Spruch: Wo viel gemacht wird, werden auch ein paar mehr Fehler gemacht als da, wo nix gemacht wird, oder so. Diesmal haben die Bitmaps gebummelt. Obwohl wir dafür nix können - inzwischen sind die Preise aber da, man denke an die Vorlaufzeit - peppen wir in solchen Fällen die Preise noch mit ein bißchen Kram aus eigenen Beständen auf. Tut uns leid, daß sowas manchmal vorkommt - wir arbeiten daran.)

„Beizutragen"

Ich schreibe meinen Brief, um auch (ein)mal (et)was zum Feedback beizutragen (hab' ich extra für den King of Heilbronn geschrieben). Kommen wir zur Sache. Eure Zeitung ist SUPER, das wißt ihr ja. Das "geplant für:" finde ich auch sehr gut. Der neue Hit-/Flop-Stern ist nicht so gut, wie der alte (Spacerat). Die Karten, das Cover und die Poster sind gut, obwohl die Poster doppelt so groß sein sollten (wie bei Xxxxx Xxxx z.B.). Das Cover fällt viel zu schnell ab!
Nichts gegen Werbung, aber muß es denn unbedingt Zigarettenwerbung sein? In der Ausgabe 10/90 waren Bilder von jedem Redaktionsmitglied, das schreiben kann. Macht das nochmal! Stimmt es eigentlich, daß ein(e) ASM im Abonnement nur 6.60 DM kostet?
(...)
Wieso hat es eigentlich so lange gedauert (bis zum 22.5.'92), bis man Monkey Island II auf dem Amiga bekommen konnte?
P.S.: Uli, ich liebe den Abend so wie Du!

The Necromancer

(Anm. d. Red.: Ja, das 'geplant für:' ist so gut, daß es schon (wieder mal) von einer Konkurrenzzeitschrift kopiert worden ist. Die neuen Embleme sind vom inhaltlichen und strukturellen Konzept her wesentlich durchdachter als die alten. Vielleicht lassen wir sie nochmal mit etwas mehr Farbe aufpeppen, aber am Erscheinungsbild wird sich da groß nix ändern.
In der Xxxxx Xxxx gibt's kein Poster! Ha, jetzt kommt was Neues: Wenn Du die ASM in einen SAMMELORDNER stellen würdest, würde der Umschlag länger dran bleiben.
Werbung = Geld. Geld = wichtig. Ohne Geld nix ASM.
Hm, das einzige Bild eines Redaktionsmitglieds, das wirklich schreiben kann, befindet sich in jeder ASM ab jetzt auf Seite 26. Kein Eigenlob, schlicht die Wahrheit (hehe).
Das mit den Bildern läßt sich machen. Mal sehen, wann sich das demnächst mal ergibt.
Hey, wenn wir schreiben, daß eine ASM im Abonnement nur 6,60 DM kostet, dann ist das so. Punktum. Übrigens jetzt auch Freundschaftswerbung.
Das mit Monkey Island hat solange gedauert, weil die Programmierer das Game pünktlich fertiggestellt haben und die Marketing-Abteilung das Game pünktlich vermarktet hat, comprende?)

„Übergebraten"

Als erstes möchte ich euch mal ein großes Lob aussprechen! Eure Zeitung ist wirklich sehr gut aufgebaut! Und die Karten find' ich echt geil! So, jetzt will ich mal was zum Feedback der ASM 6/92 schreiben. Da schrieb ein gewisser "dicklicher Herr in schwarz,mit einem roten Kondom auf der Nase", daß ihr nicht mehr so locker schreibt wie früher! Manchmal kann ich da ja zustimmen, aber mit der Antwort auf den Brief von Maik Knopf habt ihr dem "dicklichen Herrn in Schwarz, mit einem roten Kondom auf der Nase" (der Name gefällt mir echt gut. Lob an den Typen, der das fabriziert hat!) ganz schön eins übergebraten. (Mein Zwerchfell schlug Purzelbäume!).
Dann hattet ihr noch im FB geschrieben, daß ihr wahrscheinlich ein Bitmap-Shirt rausbringen wollt! Ich bin ebenfalls ein Riesen-Bitmap-Freak, und ich hoffe, daß ihr das T-Shirt rasubringt! Wenn Ihr es nicht macht werde ich niemals wieder die "Game Boy"-Spieletests lesen!!
(...)

Ein weiterer Bitmap-Freak

(Anm. d. Red.: Na, was denn? Wie denn übergebraten? Wieso denn? Kapier' ich nicht! Der (nicht dickliche) Herr (Jim Knopf, Lummerland) hat eine völlig normal anständige Antwort erhalten, über die mich zu beschweren nicht mal ich - vorausgesetzt, ich verheddere mich jetzt nicht völlig in diesen Satzgefüge, was ja ganz schnell passiert, wenn man viel mit Kommata (nicht Kommas!) herumhantiert - in der Lage wäre.
Das Bitmap-Shirt ist gelandet! Leider etwas teurer als geplant (Lizenzgebühren!), aber trotzdem außerordentlich schön und für jeden Käufer lohnenswert - ich hab's selbst eins. Es ist die Art Shirt, die man anzieht, um beim Marathon wenn niemand hinsieht an Hals und Rücken ordentlich Wasser draufzukippen, damit's so aussieht, als würde man schon stundenlang laufen. Das klappt! Habe ich selbst getestet!)

„Something completely different"

Ich wollte bloß mal eben meine eigene Chily-Spezialrezept-Sauce zu eurer ASM gießen.
(...)
... und überhaupt könntet Ihr Euern Rotz, den Ihr Zeitschrift nennt, ins Klo schmeißen und auf den Pluto schießen (...).
And now for something completely different... a man with nine legs.
Oh, schade, der ist leider weggelaufen. Jetzt aber mal im Ernst: Volle Kanne, Oshies! Eure ASM ist sowas von groovy und extra-cremig, daß mir die Worte..... Alles klar? Nutchnutch, shay no more!
(...)
Punkt 458: Ich habe mir derletzt Wing Commander 2 gekauft und mit einer Schere zurechtformatiert, damit ich es auf meinem Gameboy spielen kann, und da ist mir ein LKW über die Nase gefahren. Was habe ich falsch gemacht?
Punkt 8,5 * 10: Und ganz doll aufregen tu' ich mich auch über die doofen Typen, die immer so einen Quatsch ins Feedback reinschreiben tun.
(...)

Die wilde Rübe,
euer teuerster Fön!

(Anm. d. Red.: Hab' ich schon den mit dem Hasen verzapft? Der geht so: Die Blume schmückt der Jungfrau Locken, dem Hasen hält sie's Waldloch trocken. Herrlich sinnlos, nicht?)

„Sinnfreie Zone"

Mal sehn, ob ich diesmal bei der monatlichen Feedback-Competition gewinne... Was? Wie? Ach, das ist gar kein Wettbewerb? Komisch, ich dachte halt, weil manche Leute schreiben dies sei ihr soundsowenintressiertswievielter Versuch da reinzukommen. Na ja, what shells? (<—Dieser Satz steht für die Englischfans).
Ich versuch' mal, was neues zum Quasseln zu bringen. Möglich, daß einige Leute, vor allem die mit Modem, bereits wissen, worum es geht. Die Smileys nämlich! Was? Ihr wißt nicht, was ein Smiley ist? Naja, ist ein entfernter Verwandter von Acid-Fritz... Also der Ur-Smiley (in der Schweiz auch Urs Meili genannt) sieht so aus —>:-) Hä? Ihr seht nur so drei Zeichen ohne Sinn? Mensch, Computerspiele machen wohl doch fantasielos, oder was? Dreh das Papier mal um 90 Grad !!mursredna ,eN Ja, so. Also, ist doch ein herziges Face, oder? Na ja, es gibt auch den anderen —> :-(Der ist halt nicht so happy. Aber das ist noch lange nicht alles! Z. B. in meiner Mailbox,

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung! 7080 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt	Saarland: Homburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr	14-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282	06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.	a.A.
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Adams Family	72,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
A-Train	-	-	a.A.
Aces of the Pacific	**-**	**-**	**89,95**
Das schwarze Auge	**78,95**	**78,95**	**89,95**
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-	84,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Birds of Prey	74,95	-	a.A.
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Covert Action	87,95	87,95	94,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Death or Glory	-	-	86,95
Delivery	67,95	-	-
Der Patrizier	a.A.	a.A.	a.A.
Devious Desings	64,95	64,95	-
D`Generation	-	-	a.A.
EccoQuest dt.	78,95	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Eternam	-	-	89,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fire + Ice	a.A.	a.A.	a.A.
Fireteam	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Free D.C.	-	-	94,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Hyperspeed dt.	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95.
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
Jim Power	64,95	-	-
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95.
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L`empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lord of the Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Global Effect	**84,95**	**-**	**89,95**
Jaguar XJ 220	**64,95**	**-**	**-**
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Midwinter 2	78,95	78,95	104,95
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
Ork	67,95	-	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Pacific Islands	72,95	72,95	72,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Planet`s Edge	-	-	89,95
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Power Monger	74,95	74,95	a.A.
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-
Psyborg	64,95	-	-
Rampart	-	-	78,95
Mad TV	**78,95**	**-**	**86,95**
Dune	**a.A.**	**-**	**78,95**
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	a.A.	a.A.	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	-
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Oath	64,95	-	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Turtles II	64,95	64,95	74,95
Twiglight 2000	-	-	89,95
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	**-**	**-**	**89,95**
Battle Isle Data	**42,95**	**-**	**42,95**
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Winter Super Sports	67,95	67,95	67,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett — DM 2989,00

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB — DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	144,00
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00

Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1289,- **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

(Der Parodia BBS in Zürich (Nix Elite)) ist :-Q nicht erlaubt. Die &:-(Putzfrau macht sonst immer so ein Gesicht. Hehe, dann wäre da noch meine Oma Ø8-) erkennbar am Haarknopf. Oder die Japaner <I-). Ist doch eine tolle Erfindung, oder nicht? Bin gespannt, wann Uli =H-b mal 'nen Wettbewerb macht, wer den besten Sonnenbrillen-Radkappen-Smiley hinbekommt. Heheheheh... jeje, da staunt sogar der Elvis 2:-O !!! Und hier noch einen für alle Star-Wars-Fans (-O-). Oder lieber Dracula =:-E ? Auch im Urwald gibts Smileys !:-() . So, nach so viel gesmile hier noch eine Preisfrage! Wer ist das? —> (8-()-0
Zugegeben, der ist schwierig auf den ersten Blick, aber dann wirds sonnenklar. Also, es ist keiner aus der ASM-Redaktion.

Ventilator/Big Mac Brothers

(Anm. d. Red.: Einen kleinen Applaus bitte hier im 'Ein Loch in der Wand'-Club. Ich würde sagen, es ist der Papst. Oder M. C. Hammer? Oder Ice-T? Ist ja auch egal. Das ist übrigens ein Terminator >-< - der aus Teil 1, versteht sich.)

„Super-Postkarten"

(...)
Ich finde, daß alle, die bis jetzt etwas an Euren Postkarten auszusetzen hatten, wohl zuviel Chemikalien geschluckt haben (das führt zu Hirnschwund)!!! Ich finde die Postkarten super. Ich verschicke keine einzige, ich hänge mir die Dinger lieber an die Wand (sieht echt toll aus)!!! Und schöne Grüße an Eumel ASM 4/92: Ich glaube Ulis Klo ist grün. Oder???

The Exorzist f. t. S.

(Anm. d. Red.: Nein, grün ist es nicht.)

„Mein Commander, Dein Commander?"

Leider komme ich erst heute dazu euch zu schreiben, hoffe aber, daß Ihr meine Anfrage trotzdem noch beantwortet.
Wie immer begeistert und neugierig zugleich las ich die Maiausgabe '92 Eurer Zeitschrift.
Auf Seite 152 entdeckte ich den Bericht von Michael Suck über den neuen Super-Flugsimulator "COMMANDER" von den Firmen Lucasarts und Rediffusion. Dazu einige Fragen:
- ist der Vertrieb für Deutschland mittlerweile gesichert?
- ist "COMMANDER" auch für Privatleute zu kaufen oder nur für Spielhallenbesitzer gedacht?
- falls auch für Privatleute; was würde er kosten (bestimmt sauteuer, oder?)?
- was wird auf ihm simuliert, ein Actiongame wie "Afterburner" oder eine echte Simulation wie "Falcon"?

Martin Holzner

(Anm. d. Red.: Bis der Commander zu haben ist - mit ziemlicher Sicherheit auch für Privatleute, bloß nicht offiziell im Handel - werden noch ein paar Tage vergehen. Kosten wird er mit Sicherheit eine Irsinnsstange Geld. Das Game wird wohl eine Mischung aus beidem werden, die aber unter Garantie einen latenten Hang zur Action hat.)



Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

**ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE**

ASM INSIDE



Baujahr 1971. Abi '92 (Yeah!). Seit Anfang Juni bei ASM, vorher freie Mitarbeit an einer Tageszeitung. Erste Spielkonsole: Atari 2600. Später Schneider CPC, Atari ST und schließlich Amiga 500. Markenzeichen: Schwarzer Marbella, der vorzugsweise mitten auf der Kreuzung zusammenbricht.

1. **Welchen Hobbies gehst Du nach?** Computerspielen, Schwimmen, Radfahren, Video.
Von welchen Hobbies distanzierst Du Dich? Tennis, Boxen

2. **Welche Computerspiele gefallen Dir am besten?** Kick Off 2, Their Finest Hour, Tetris, Elite
Was sind Deine persönlichen Flops? Nazi-Software jeder Art (absolut überflüssig)

3. **Welches Buch hat Dir am besten gefallen?** Der alte Mann und das Meer
Welche Bücher würdest Du in die Tonne kloppen? Das Kapital, den Duden

4. **Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu?** Genesis, Genesis, Genesis
Welche Songs schaltest Du ab? Supertramp (würg!)

5. **Welche Filme könntest Du immer wieder sehen?** Stirb Langsam 1+2, Terminator 1+2, Alien(s), Star Wars 1-3
Von welchen Filmen rätst Du ab? Rocky-Schrott

6. **Welches ist die größte Leistung der Menschheit?** Die Landung auf dem Mond
Welches ist ihre größte Schandtat? Der zweite Weltkrieg

7. **Was - ganz allgemein - magst Du?** Gute Freunde, spannende Games, schnelle Rechner, Meinungsfreiheit
Was magst Du nicht? Staus, Unehrlichkeit, leere Autobatterien, Blitzfallen, Diktaturen

Schießstand



▲ *Nur Pappkameraden*

DIE HARD 2

System: **Atari ST**, geplant für: **PC**, **Amiga**, empf. VK-Preis: **80 Mark**, Hersteller: **Grandslam**, Muster von: **Die Cassette**, **4950 Minden**.

Es darf also mal wieder geballert werden. Der zweite Teil des Schießepos Stirb Langsam, der mit Bruce Willis zum Kino- und Videoschlager wurde, ist jetzt auch auf den deutschen Rechnern zu Hause.

▲ *Realistisch: Kleines Mädchen spaziert durch den Kugelhagel*

Rummmmms, da spritzen die blauen Bohnen durch die Gegend, liegen die Leichen herum, zerplatzen Glasscheiben - kurzum: Alles wie im richtigen Film. Verantwortlich für die Schießerei in **Die Hard 2** zeichnet **Grandslam**. Der Inhalt ist besonders kurz umrissen: Terroristen ausknipsen und Zivilisten verschonen.

In althergebrachter Manier muß ein Fadenkreuz mittels Spaßstab, Maus oder Lichtpistole über den Screen bewegt werden. Die Terroristen, die ins Bild laufen, wollen nur das eine: Dich ins Jenseits befördern. Also: einsam aber schneller sein! Doch nicht alles, was sich bewegt, ist der böse Feind. Ein paar Polizisten rennen da durchs Bild. unbd in Level Zwei spazieren sogar kleine Mädchen mit Luftballons seelenruhig durch den Kugelhagel. Natürlich gibt es - wie in genreähnlichen Games auch - ein paar Extras, wie zum Beispiel Handgranaten, Maschinengewehre und kugelsichere Westen, einzusammeln. Zum Warmschießen gibt es ein Trainingsfeld, das meiner Meinung nach, am Besten gelungen ist. Auf Klappscheiben schießen macht eben doch irgendwie mehr Spaß. Gelungen und neu ist eigentlich nur die Steuerung des Fadenkreuzes, daß bei schnellen Bewegungen noch ein bißchen nachschwingt.

Die Grafik ist ertragbar, der Sound ist abschaltbar (Zum Glück!) und die deutsche Übersetzung der Anleitung ist immer für einen Witz gut. So finden wir unter der Überschrift "Aufladen" die ganz normale Ladeanweisung.

Fünf Levels sollten eigentlich genug Abwechslung sein, wäre da nicht der hohe Schwierigkeitsgrad. Level 1 ist ja noch leicht zu packen, aber in Level zwei haben sogar versierte Shooties aus der Redaktion echte Probleme bekommen. Für Fans sicher eine Erweiterung ihrer Sammlung, für alle anderen gilt: Es gibt Besseres auf dem Markt. ■



cus



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG DIE HARD 2 (C64)

Empf. VK-Preis: 60 DM, Hersteller: Grandslam, Muster von: Die Cassette, 4950 Holzminden.

Naja, also selbst für den 64er gibt es besseren Stoff als Die Hard 2. Das Shoot 'em up wäre sicher ein Renner geworden, würden wir das Jahr 1986 und nicht 1992 schreiben. Der Sound ist nicht auszuhalten und die Grafik ist eben noch mit dürftig zu bewerten. Da will einfach kein Spaß aufkommen, wenn putzige Pixelgestalten, die in jedem Jum and Run-Game den Helden abgeben können, ausgeknipst werden müssen. Auch hier gilt, wie schon bei der ST-Fassung: nur für Fans des Genres. Für das Geld sollte man sich lieber eine Karnevalspistole kaufen und ein paar Runden im Kino mitkämpfen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Vom Himmel hoch, da komm ich her...

THE ROCKETEER

System: **PC** *(EGA, VGA, Sound Source, Soundblaster, PS/1 Audiokarte, AdLib, Roland MT-32/LAPC-1, empf.: 386er, HDD, Joystick)*, geplant für: **Super NES,** empf. VK-Preis: **ca. 119 Mark,** Hersteller: **Walt Disney Software/Nova-Logic/Infogrames, Frankreich,** Muster von: **Bomico, 6092 Kelsterbach.**

Ein Strahlemann von ganz besonderem Kaliber ist der **Rocketeer**. Eigentlich kein Mensch, sondern fast ein Fabelwesen, wird er als Pilot eines Luftcircus unvermittelt in ein phantastisches Abenteuer gestoßen. So tauchen im Hangar der Firma plötzlich Agenten auf, die die neueste Entwicklung von Rocketeer, den megamäßigen Raketenrucksack, klauen wollen. Nach heftigem Kampf entführen sie stattdessen die Freundin des Raketenmannes und fliegen zurück über den großen Teich. Rocketeer schnallt sich natürlich gleich die Düsen um, schwingt sich in die Lüfte und kämpft von nun an verbissen gegen die dunklen Schergen.



Diese haarsträubende Story stammt nicht aus den üblichen Klamottenkisten der Softwarefirmen, sondern ist eine Erfindung der respektablen **Disney-Studios**, die aus einer Comic-Vorlage einen abendfüllenden Spielfilm im Cartoon-Stil machten. Aus dem Film wurden wiederum vier Sequenzen zum Computerspiel umgestrickt, sprich zu vier Leveln verwurstet. Im ersten muß Rocketeer den Flugwettbewerb gewinnen. Aus drei Flugzeugen wird gewählt, die "Gee Bee" ist den Konkurrenten deutlich vorzuziehen. Nach dem geglückten Sieg kommt es im Hangar zum bleihaltigen Schlagabtausch zwischen dem Rocketeer und den Spionen (Level 2).

Per Fadenkreuz und Dauerfeuer wird den Bösen der Garaus gemacht. Dann geht's im dritten Level in den Luftkampf (Jetpack nicht vergessen. . .), um schließlich im vierten Level ganze Flugzeuge vom Himmel und die Freundin nach Hause zu holen. Die geringere spielerische Substanz (letztendlich gibt es ja nur drei *verschiedene* Szenen) wird dabei durch Comic-Panels samt digitalisierten Sprechblasen aufgepeppt. Nicht unbedingt ein Vergnügen: Die Panels können nicht geskippt werden, und der Digi-Sound (Soundblaster) verursacht zuweilen kleine Rechenzeitprobleme. Immerhin sind die Grafiken ihr Geld wert - gleiches gilt für die Comic-Panels. Doch der Spielspaß bleibt auf dem harten Boden der Tatsachen. Zu wenig variabel, zu schnell durchgespielt, zu wenig Motivation: Wahrlich kein Höhenflug des edlen Herstellertrios.

▲ **Kreisverkehr im Luftzirkus**



▲ **Der Rocketeer: Am Boden zerstört**



msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound (-blaster)	6
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	4

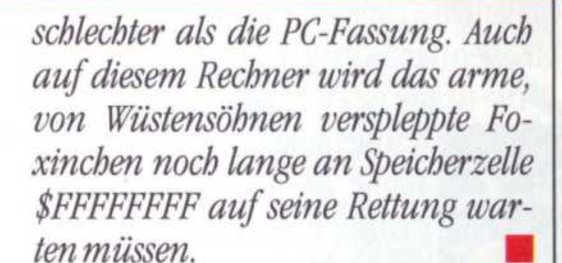
»MANGELHAFT«

KONVERTIERUNG TITUS THE FOX (Atari ST)

Hersteller: Titus, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Auch die STler kommen bei Titus zu kurz Ruckelscrolling, laues, zähes Gameplay, fairneß (ganz klein geschrieben) und ein lieblos aus dem Chip gequälter Sound - das kann ja nicht gutgehen! Unser Pelztier bewegt sich derart behäbig über den Bildschirm, daß man meinen könnte, es legt sich jeden Augenblick auf ein Nickerchen in eine der umherstehenden Mülltonnen. Titus The Fox für den Atari ST ist noch eine Klasse schlechter als die PC-Fassung. Auch auf diesem Rechner wird das arme, von Wüstensöhnen verschleppte Foxinchen noch lange an Speicherzelle $FFFFFFFF auf seine Rettung warten müssen. ■

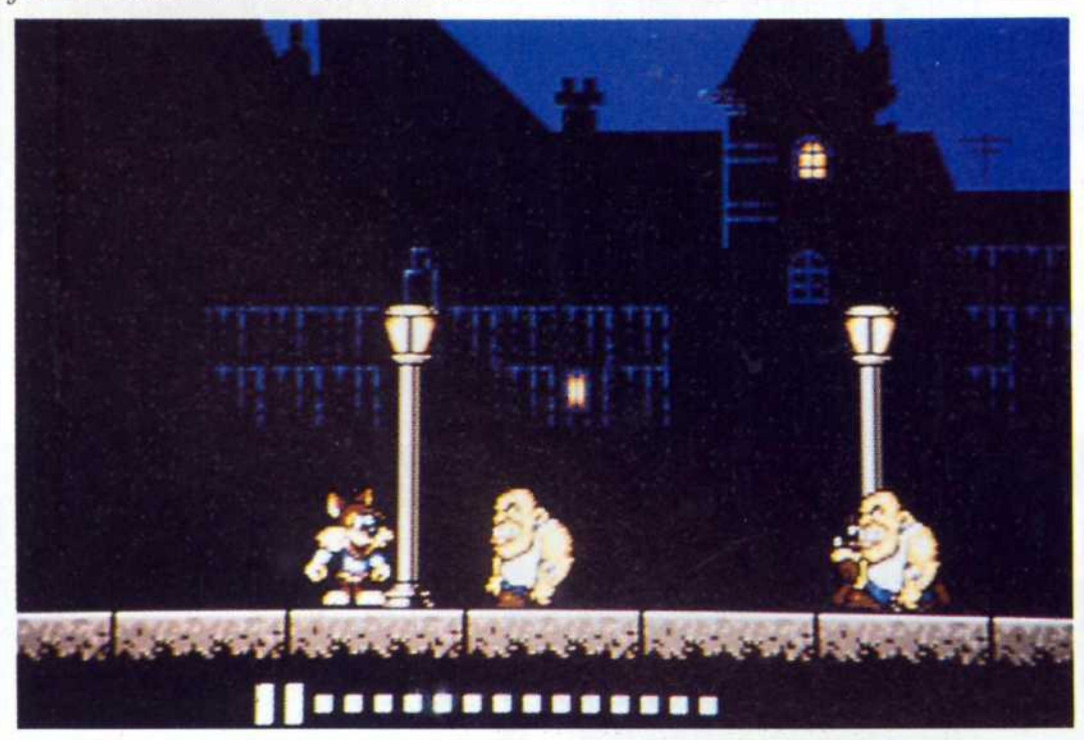
Uli



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«



▲ **Lange Nase für ST-User: Titus the Fox**

BARBAR HOCH 3



▲ *Düstere Verliese, ...*

SUPER BARBARIAN
- PREVIEW -

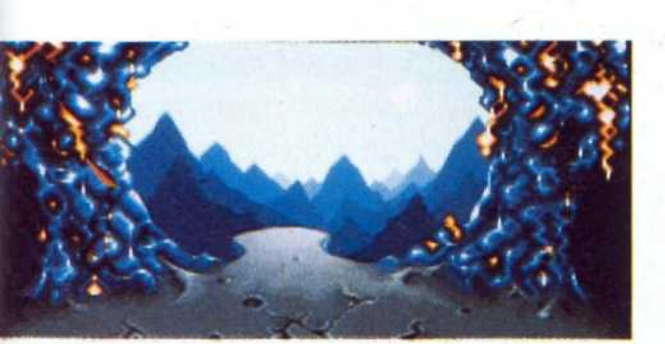
System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST**, **PC**, Hersteller: **Palace**, **England**, Muster von: **Hersteller.**

PALACE geht in die dritte Runde: SUPER BARBARIAN schließt sich nahtlos an seine beiden Vorgänger an.

In diesem zweiteiligen Game werden gekonnt die Adventure- und Hack & Slay-Elemente der Vorgängerprogramme kombiniert. Ihr dürft dabei selbst entscheiden, wie Ihr Super Barbarian spielen möchtet: Mit Schwerpunkt auf der Abenteuerseite oder lieber als Muskelmann. Das Ziel des Spiels ist ebenfalls zweiteilig. Zum einen müßt Ihr natürlich Eure Kämpfe lebend überstehen, zum anderen harrt die entführte Tochter eines Zauberers ihrer Rettung. Die sechs Levels müssen dabei nicht einer nach dem anderen abgearbeitet werden, statt dessen kann man sich in ihnen frei bewegen, da sie sich zu einem großen Szenario ergänzen. Abwechslungsreiche Hintergründe sorgen dafür, daß auch in der Adventure-Schiene keine Langeweile aufkommt, trickreiche Puzzles und Aufgaben verhindern, daß der Spieler ständig nur kämpfen muß. In den Action-Szenen darf man sich mit echt fiesen und noch dazu großen Monstern herumprügeln. Dieser Teil wird einen Wettkampf gegen mehr als 16 Computergegner oder acht menschliche Kontrahenten enthalten, wobei sich der Computer sehr intelligent verhält. Und übrigens: Nur wer bei diesem Wettkampf die meisten Punkte einheimst, darf das Töchterlein retten. Und das kann dann sehr wohl der Computer sein...

Allein vom Action-Aspekt her bietet sich dieses Game für die Konsolen eigentlich förmlich an, und obwohl es sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet *(vor Oktober ist nicht damit zu rechnen)*, wird darüber schon sehr gründlich nachgedacht. ■

ddf/ab



▲ *... romantische Landschaften ...*



▲ *... und fiese Gegner.*



Abenteuer Chicago

Sie waren auf der Suche nach den verlorenen Computerspiel-Neuheiten und gerieten in den Sog von Ereignissen, die ein Adventure für sich waren! Zu den Bösewichtern, mit denen Antje und Heiner sich in der neuen Welt und auf dem Weg dorthin herumschlagen mußten, gehörten verspätete Flugzeuge, verlorenes Gepäck und verwanzte Motelzimmer. Tatsächlich hatten die beiden, bis sie in Chicago, der windigen Stadt am Lake Michigan, ankamen, im großen CES-Abenteuerspiel bereits einen Score von 30 Punkten aus 300 möglichen erzielt.

Dafür zeigt sich in diesem Sommer die "Consumer Electronics Show" wieder von ihrer besten Seite: Als Schnittstelle zwischen Produzenten und Händlern. Neben Unterhaltungselektronik, Telefonen, Sicherheitssystemen, medizinischer Elektronik und anderem hat sich auch die Unterhaltungs-Software in all ihren möglichen Erscheinungsformen einen festen Platz auf der Show erobert.

Auch zeigte sich wieder, daß die CES eine Art Weiche ist, die Produkte und Trends auf ihrem Weg in die Zukunft passieren müssen. Bestes Beispiel hierfür ist der Kampf zwischen *Commodores* **CDTV** und *Philips'* **CD-I**. Diese beiden Systeme prallten während der letzten Sommer-CES im offenen Wettstreit aufeinander, diese CES nun präsentierte das CD-I als unangefochtenen Gewinner. Philips stellte das System, das den entwicklungstechnischen Kinderschuhen endgültig entwachsen scheint, und ein respektables Angebot fertiger Software vor. Die spielerischen Fähigkeiten des CD-I sind schon auf den ersten Blick beachtlich; nähere Untersuchung offenbart kreative Möglichkeiten, die noch nicht annähernd ausgelotet sind.

Der Kampf der Systeme ist jedoch nicht nur hier entbrannt, die beiden Konsolengiganten *Sega* und *Nintendo* lieferten sich über alle vier Messetage hinweg eine Materialschlacht ohnegleichen.

Sega vs. Nintendo

Zwei der größten Ausstellungsflächen der gesamten Messe überhaupt wurden von den beiden Telespiel-Herstellern und ihren Lizenznehmern okkupiert. Lag in den zurückliegenden Jahren Nintendo noch deutlich in Führung, was die Ausstellungsfläche anbetrifft, hat Sega, dank der Popularität der Genesis-Konsole (hierzulande als Mega Drive bekannt) deutlich aufgeholt. Um ein Produkt im Sortiment zu haben, zu dem der Mitbewerber kein "Quasi-Equivalent" im Angebot hat, brachte Nintendo eine Art Panzerfaust für das Super NES heraus: **Battle Clash**. Sega konterte blitzschnell mit dem **Menacer** (der Bedroher!) für das Mega Drive und schaffte es sogar, das Gerät zur CES fix und fertig inklusive Software vorzustellen. Somit stand es wieder 1:1 zwischen den beiden japanischen Telespiel-Giganten. Nintendos nächster Streich hieß **Mario Paint** und war ein Malprogramm für das Super NES, das neben kindgerechter Kreativ-Software auch die Maus für diese Konsole einführt. Die Maus gehört zum Lieferumfang von Mario Paint, erschließt aber darüber hinaus ganz neue Konsolen-Dimensionen. Sega hingegen präsentierte mit Macht das CD-ROM für die Mega-Drive-Konsole nebst einer umfangreichen Software-Bibliothek.

Quasi als Elitetruppen führten beide Companies ihre bekanntesten Spielhelden ins Feld: Nintedos **Zelda III** entpuppte sich als absoluter Bestseller für das Super NES, im Gegenzug dazu arbeitet Sega am zweiten Teil von **Sonic the Hedgehog**.

Nintendos letzter Streich in diesem Kampf der Giganten dürfte den Endverbrauchern zugute kommen: Am vorletzten Messetag verkündete das Unternehmen, daß es das Super NES in einer Magerversion, d.h. ohne Spiel und mit nur einem Joypad, für 99 US-Dollar anbieten wird.

Kampf der Systeme

Während bei den Konsolen noch heftig um die Vorherrschaft gekämpft wird, ist diese Entscheidung auf dem Computermarkt längst gefallen. Die Anwender haben sich für den PC entschieden, der sich in den USA der unangefochtenen Marktführerschaft erfreut. Den zweiten Platz beansprucht *Apple* mit dem Macintosh. Weit abgeschlagen ist der Amiga zu finden, der nach Aussage der Entwickler nur noch in Europa bzw. in Deutschland ein Thema ist. **Atari** fristet ein Schattendasein und die ST-Reihe ist fast schon wieder in Vergessenheit versunken. In wieweit das Unternehmen, dem in letzter Zeit nicht besonders viel unternehmerisches Glück mit neuen Produkten beschieden war, mit seinem neuen Jaguar-System, das fernab der eigentlichen CES in einer Hotelsuite vorgestellt wurde, Erfolge verzeichnen kann, bleibt abzuwarten.

Im Vergleich zu den Konsolen-Giganten eher ein Zwerg, aber nichtsdestotrotz sehr beliebt, ist **Hudsons** Turbo Grafx. Die umfangreiche und ständig wachsende Software-Bibliothek dieses Systems ist wohl der wesentlichste Grund, der dieser Konsole im Schatten der beiden Giganten einen festen Platz am Markt verschafft hat.

Software, Spiele, Sensationen

Was gibt es Neues an Simulationen, Rollenspielen, Actionreißern und Adventures? Auf die lange Frage gibt es eine kurze Antwort: Viel! Versucht man Trends

zu erkennen, kristallisiert sich der Drang der Entwickler zum High-End-Produkt heraus, das mindestens einen 386er PC mit zwei Soundkarten (eine für die digitalisierten Stimmen und Geräusche und eine für die Musik) voraussetzt. Was Actionspiele auf Computern angeht, gibt es fast nichts Neues; diese Art Spiel wurde zur unangefochtenen Domäne der Konsolen.

Nach wie vor ungebrochener Beliebtheit erfreuen sich die Lizenz-Produkte. Inzwischen haben die Softwarehersteller, man höre und staune, jedoch realisiert, daß sich selbst unter bekannten Namen miserable Spiele nur sehr schwer verkaufen lassen. Software um Lizenzen, die auf dieser Show vorgestellt wurden, machten denn auch einen weit solideren Eindruck, als bei dieser Art Programmen bisher üblich war.

Alle neu vorgestellten Titel ausführlich zu besprechen, würde den Rahmen eines ganzen Heftes sprengen, deshalb die wesentlichen Neuheiten der einzelnen Softwarehäuser in knappster Form.

Absolute Entertainment

Sportlich gab sich das kleine, aber feine Softwarehaus aus New Jersey mit **Amazing Tennis**, das sowohl auf dem Super NES wie auch auf dem Mega Drive einfach hervorragend aussah. 3D-Grafik vom Feinsten, realistisches Gameplay und Kommentare von einem bekannten Schiedsrichter während des Spiels vermittelten den Eindruck, mit auf dem Court zu sein.

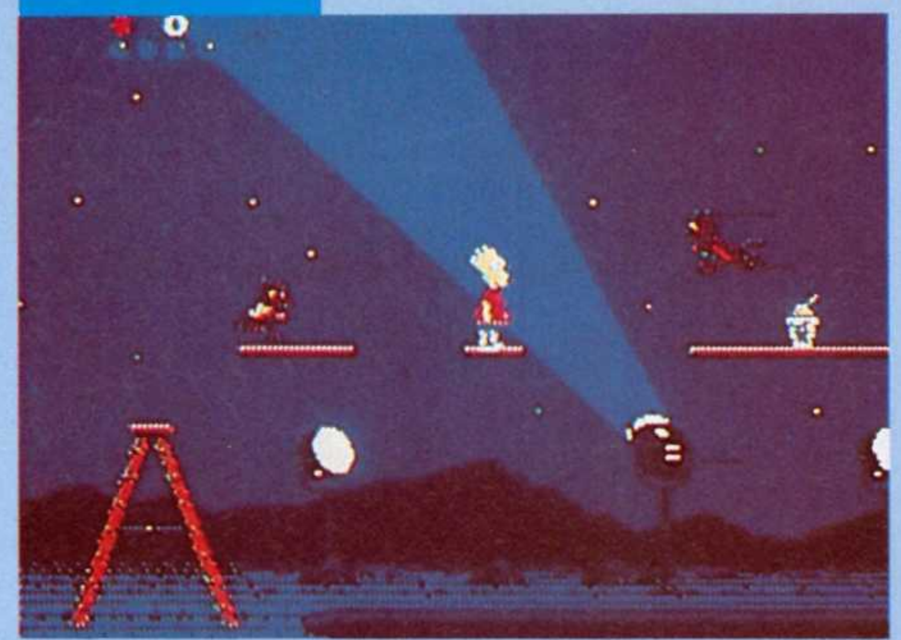
Super Battletank plaziert Super-NES- und Mega-Drive-Spieler im Cockpit eines M1A1-Panzers, der 10 Missionen gegen sowjetische Panzer, SCUD-Basen und schwerstgesicherte Stellungen zu überstehen hat. Video-Sequenzen geben der Ballerei mit dem starken Strategie-Einschlag einen ganz besonderen Touch.



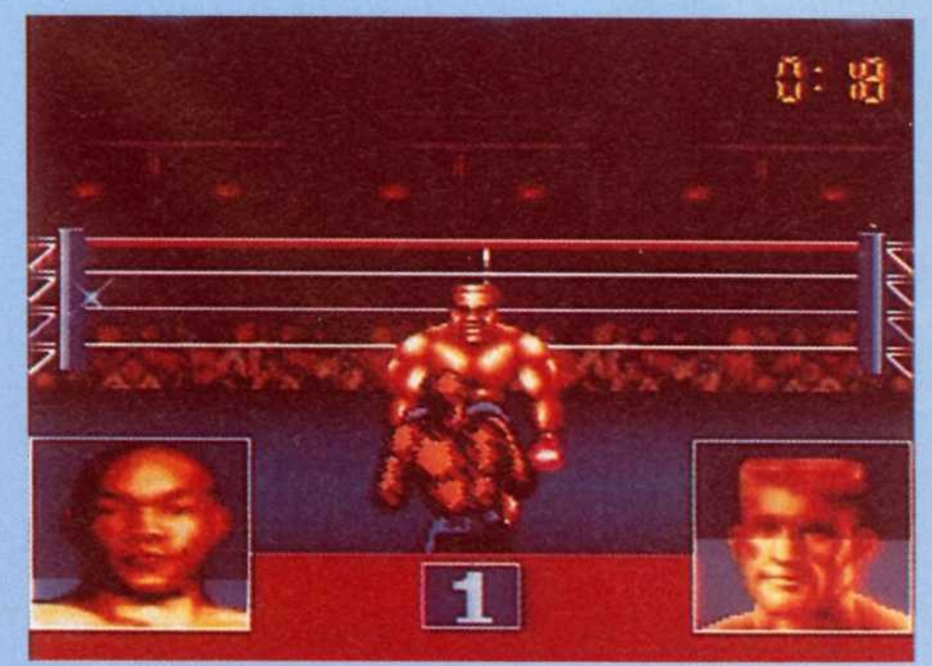
Pack das Alien ins Mega Drive

Die zwei Programme sollen noch in diesem Jahr auf dem europäischen Markt ihr Nintendo-Debut geben, auch **Space Shuttle Project** (sechs echte Shuttle-Missionen) und **Battletank**, beide für das NES, könnt Ihr in Bälde höchst offiziell in Deutschland erstehen.

Noch keinen festen Erscheinungstermin für Deutschland gibt es für AEs weitere Produkte. Darunter die ganz witzige Filmumsetzung **Toys** (Mega Drive) und **R.C. Grand Prix**, eine Renn-Simulation ferngelenkter Modellwagen für das Game Gear. Auch **Turn and Burn**, ein F-14 Tomcat-Flugsimulator für (man höre und staune) den Game Boy ist vorerst nur für den amerikanischen Markt vorgesehen.



Bart 'O' Man bei Acclaim ▲



George Foreman's KO Boxing

Acclaim

Hier setzt man auf große Namen: Die Simpsons treiben auf so ziemlich allen Konsolen ihr Unwesen, vornan Bart, der in **Bart's Nightmare** als riesiges Bartzilla-Monster Städte verwüsten darf (SNES). Als der mächtige Bartman eilt der Simpson-Sproß in **Bartman meets Radioactive Man** seinem Lieblings-Superhelden zu Hilfe (NES), während er in **Bart vs. the Juggernauts** (Game Boy) eine Parodie auf Catcher hinlegt (famose Schaukämpfe in einem offenen Ring in Moe's Taverne). Ebenfalls aus dem Simpson-Universum stammt Krusty der Clown, Held aus Barts liebster Fernsehserie. **Krusty's Fun House** wartet mit 60 Levels voller abgedrehtem Simpson-Humor auf und wird auf allen Konsolen zu haben sein.

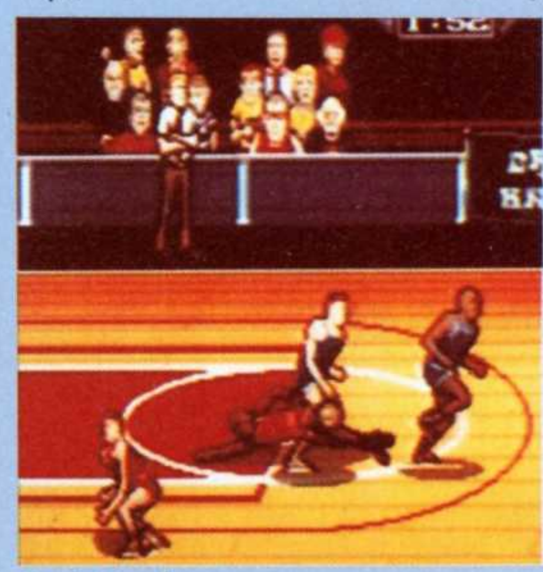
Hierzulande unbekannt, in den Staaten jedoch außerordentlich populär, sind die **Incredible Crash Dummies**. Während Ihr in den meisten Spielen nirgends anecken dürft, gilt es hier, möglichst überall aufzuprallen (Crash Dummies = Aufprall-Test-Puppen). Die Unfallarie wird es auf dem Game Boy und dem NES geben.

Wolverine (NES), **The Amazing Spider-Man and The Uncanny X-Men: Arcade's Revenge** (SNES), **Spider-Man** (Game Boy, Game Gear) und **Spider-Man: Return of the Sinister Six** (NES) sind vier Titel um die beliebtesten Marvel Superhelden. Hier erwartet Euch Action, Science-Fiction und eine gehörige Portion Phantastik, wie von Superhelden-Spielen nicht anders zu erwarten.

Dem Thema Catchen widmet Acclaim ingesamt vier Titel, die samt und sonders bekannte Wrestler aus der WWF in Pixel-Prügler verwandeln. Im einzelnen erwartet Euch **WWF Wrestlemania Challenge** (NES), **WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge** (NES), **WWF Superstars 2** (Game Boy), **WWF Super Wrestlemania** (SNES, Mega Drive).

Von einer großen PR-Kampagne wurde die Veröffentlichung von **George Foreman's KO Boxing** begleitet, bei der natürlich auch George Foreman selbst nicht fehlen durfte. Besitzer eines Game Boy, SNES, NES, Mega Drive oder Game Gear dürfen schon mal den Mundschutz auspacken.

Seriöses Basketball satt gibt es bei **NBA All-Star Challenge** Teil eins (SNES, Game Boy, Mega Drive) und zwei (Game Boy), während Ihr bei **Arch Rivals** (NES,



Arch Rivals



Krustys Fun House

Mega Drive) Euren Gegenspielern auch mal die Hose runter oder das Trikot über die Ohren ziehen dürft.

Roger Clemens' MVP Baseball (Game Boy, SNES, NES, Mega Drive) und **Super High Impact** (SNES, Mega Drive), eine ausgezeichnete Football-Simulation, dürften zwar hierzulande nur echte Fans interessieren, hinterließen jedoch beide einen guten Eindruck. **Ferraris Grand Prix Challenge** sorgt für rasantes Rennsport-Feeling auf NES, Game Boy und Mega Drive.

Ein weiterer Schwerpunkt im Acclaim-Programm sind die Filmlizenzen. **Predator 2** (Mega Drive) und **Aliens 3** (Game Boy, SNES, NES, Mega Drive, Game Gear) haben die Kinobesucher schaudern lassen, und sollen nun auch Konsolenbesitzern das Fürchten lehren.

Accolade

Wenig Neues gab es bei Accolade zu sehen. Dessen Streit mit Sega machte es leider unmöglich, die acht(!) geplanten Mega-Drive-Titel zu bewundern, dafür gab es an der Nintendo-Front Interessantes zu vermelden. Erste Bilder von **The Duel: Test Drive II** und besonders **Warp-Speed** (sieben im Weltraum angesiedelte Weltenretter-kontra-Aliens-Szenarien) zeigten, was die Grafik des Super NES so alles hergeben kann. **Universal Soldier**, hierzulande besser unter dem Namen *Turrican 2* bekannt, wird ab Herbst sein Unwesen nicht nur auf dem SNES, sondern auch auf dem Game Boy treiben. Letzterer wird etwa zum selben Zeitpunkt zusätzlich mit **StarHawk** beglückt, einem schnellen Shoot'em-up, in dem aggressive Mutanten eines fiesen Empire diszipliniert werden müssen.

Voll digitalisiert durfte sich **Jack Nicklaus Live** auf dem CDTV austoben. Und was den PC anbetrifft: Eher putzig ging es bei **Snoopy's Game Club** zu, das als Lernprogramm ausgelegt ist, sehr ansprechend aussieht und voraussichtlich leider nur in den Staaten erscheinen wird. Warum eigentlich? Kommen wird dagegen mit Sicherheit **Summer Challenge**, und zwar rechtzeitig zur Olympiade. Disziplinen wie Kanufahren (sah recht gut aus) oder Radsprint gibt es nicht in jedem Sportprogramm. Rollenspieler letztendlich dürfen sich auf **Star Control II: The Ur-Quan Masters** freuen.

Activision

Monster aller Welten, vereinigt Euch! Zumindest auf PC, Mega Drive und Super NES, denn da heißt Activisions heißestes Weihnachts-Game **Aliens vs. Predator**. Ebenfalls gegen Ende des Jahres werden Mega Drive und SNES mit ihren Versionen von **Shanghai II** versorgt, die grafisch einfach hervorragend aussahen. Umsetzungen gab es ohnehin eine Menge. 150 mit Fallen und anderen Gemeinheiten gespickte Levels featured **Spindizzy Worlds**, und auch eine heiße, futuristische Kampf-Simulation erreicht mit **MechWarrior** (basierend auf dem BattleTech-Universum) im November das SNES. Für dieses System demnächst ebenfalls erhältlich ist **Super Strike Gunner**, in dessen acht Levels sich, und das ist ein echtes Novum, zwei Spieler simultan austoben können. Wir jedenfalls konnten uns bei einem Probespiel nur schwer wieder davon losreißen. **Track Attack**, ein schnelles, in der Zukunft angesiedeltes 3D-Rennspiel, soll Game-Boy-Besitzer auf 32 Rennstrecken mit Action versorgen, während es mit der Schach-Simulation **Sargon V** auf dem Mac etwas ruhiger, aber nicht weniger spannend zugeht.



Das Aladdin System

Hübsch, bunt und einfach zu bedienen stellt sich mit **Rodney's Fun Screen** ein Lernprogramm vor, das Kindern von drei bis acht Jahren auf PC und Mac eine Menge Spaß und Neues bringen kann.

Und die guten Nachrichten gehen weiter. Kaum ist der erste Teil auf dem Markt (in Kürze auch auf CD-ROM für PC und Mac), werden in **Lost Treasures of Infocom II** auch die restlichen elf Textadventures der legendären Software-Schmiede noch einmal für PC und Mac neu aufgelegt. Zusätzlich werden PC-User mit **Return to Zork**, einem Grafik-Adventure verwöhnt, so daß es in diesen Sommerferien wohl kaum langweilig werden dürfte.

Azeroth

Kontrastreich ging es am Stand der in Utah beheimateten Firma zu. Neben einer grafisch sehr aufwendigen und ansprechenden Version der Bibel waren erste Bilder einer Computerversion von **Inspector Gadget** zu sehen. Dieser Zeichentrickheld ist eine wilde Mischung aus Inspektor Clouseau und Daniel Düsentrieb, seine Abenteuer sollen Ende des Jahres bunt und witzig die Besitzer von PC und Mac erfreuen. Auch eine CD-ROM-Version ist vorgesehen.

Camerica

Nicht mit einer, nein, gleich mit zwei Sensationen konnten die Kanadier aufwarten. Das **GameGenie** wird es in Kürze auch in Europa geben und zwar nicht nur für das NES, sondern auch für das Mega Drive. Die Hardware-Erweiterung ermöglicht unter anderem, Spiele zu verlangsamen, Levels zu überspringen, Leben und Energie zu erweitern, mit anderen Worten alles, was das gestreßte Spielerleben einfacher macht.

Die zweite Neuigkeit war das **Aladdin-System**. Das kleine, mit ca. 30 US$ nicht allzu teure Gerät enthält alle Chips und Hardware, die auf allen "normalen" Modulen grundsätzlich enthalten sein MÜSSEN und damit die Kosten in die Höhe treiben. Die Software-Hersteller können sich nun diese Bauteile sparen, dadurch dürften die Module auf etwa 20 US$ sinken, einen Bruchteil des bisher üblichen Preises. Das Aladdin wird anstelle des normalen Moduls in das Basis-Gerät gesteckt, die nun viel kleineren Spielmodule wiederum in das Aladdin. Ein Nebeneffekt ist dabei eine erweiterte Grafik mit mehr Farben und schnellerem Gameplay. Viele Software-Hersteller ha-

MIT DEM HOSENBODEN ALS PILOTENSITZ, UND DEM SCHNURRBART ALS HÖHENRUDER

THE HEROES OF THE 357TH

Zeit, die alte, zerbeulte Lederjacke anzuziehen, ein Päckchen Kaugummi aufzureißen und einem Dutzend netter Mädchen in der Stadt ewige Liebe zu schwören, bevor Sie sich in die blaue Wildnis da oben aufmachen.

Wir schreiben das Jahr 1944, und Sie sind einer der Piloten der legendären 357 Staffel, liebevoll auch "Yoxford Boys" genannt. Die erste US-Einheit, die die P-51 Mustang flog und B-17- und B-24-Flugzeuge im 2. Weltkrieg eskortierte.

Sie erhalten Ihren Auftrag in einer realistischen Kinoszenerie. Statten Sie Ihre "Kiste" ordentlich aus, bevor Sie abheben. Die richtigen Waffen entscheiden im Luftkampf und bei Zielen auf dem Wasser.

Sind Sie erfolgreich, dann können Sie schon bald zusammen mit berühmten Fliegerassen wie Chuck Yeager fliegen. Wichtige Tips erfahren Sie im Offiziersclub, und detailierte Spionageberichte informieren Sie über den Verlauf der Auseinandersetzungen.

"Heroes" bietet 256 VGA-Graphik, unterstützt AdLib, zeigt einzigartige Mehrblick-Kameraperspektiven und verfügt über Instant Replay.

Übrigens: "Heroes" ist außerdem Bestandteil der großen Electronic Arts Sportuhr-Promotion. Halten Sie Ausschau nach den speziell gekennzeichneten Packungen oder fragen Sie Ihren Händler.

Worauf warten Sie noch?



ben bereits ihr Interesse bekundet. Offizielle Markteinführung wird etwa Weihnachten sein.

Cyberdreams

Ein heißes Rennspektakel verspricht das zweite Programm der jungen Firma zu werden, deren offizielles amerikanisches Debut von *Dark Seed* viel Aufsehen erregte. Die Amiga-Version ist übrigens für Oktober, die Mac-Version für März '93 zu erwarten. **Cyberrace** spielt in einer fernen Zukunft, in der es keine Kriege mehr gibt. Auseinandersetzungen werden in einer Kugel auf einer HiTech-Rennstrecke ausgetragen. Neben der reichlich vorhandenen Action verspricht das von Industrie-Designer Syd Mead grafisch betreute Game auch Adventure- und Strategie-Elemente. Im Februar nächsten Jahres soll die PC-Version fertig sein, die Amiga-Umsetzung im Juli '93 und der Mac muß gar noch vier Monate länger warten. Dementsprechend lange dürfte auch das nächste Werk, **No Mouth**, ein Science-Fiction-Epos nach einer Kurzgeschichte von Harlan Ellison, auf sich warten lassen.

Electro Brain

In einer verhexten Schule Geister jagen, oder mit dem Panzer mitten in den Golfkrieg tuckern: Electro Brains Spiel-Themen sind weit gefächert. **Ghoul School** (NES) ist ein traditionelles Jump-'n'-Run-Spiel mit vielen Extras, während der **Super Battletank** (SNES) mehr Wert auf Realitätsnähe legt. **Eliminator Boat Duel** (NES) und **Raiden Trat** verheißen Rennboot-, bzw. Weltraum-Action. **Stanley: The Search For Dr. Livingston** (NES) und **Mouse Trap Hotel** (Game Boy) liegen mehr auf der Geschicklichkeits-Schiene.



▲ *Ultima IV für das NES*

Electronic Arts

Konsolen heißt das Zauberwort auch bei EA. **Team USA Basketball** und **Tony La Russa's Ultimate Baseball** geben im Herbst ihren Einstand auf dem Mega Drive. Des weiteren das Pinball-Programm **Twisted Flipper**, **LHX Attack Chopper**, eine Hubschrauber-Simulation mit zehn Missionen, das allbekannte **Lotus Turbo Challenge** und zwei Adventures: die 8 MEG Cartridge **Where in the World is Carmen Sandiego?** und **Young Galahad**, wo man sich einen Platz an König Arthurs Tafelrunde erstreiten darf. Mit **Powermonger** dürfte EA einen weiteren Hit auf der Pfanne haben.



▲ *Michael Jordan im Tiefflug*

Sportlich geht's für Mega Drive und SNES weiter. Im Spätherbst dürfen auf beiden Systemen die Pucks und die Fußbälle fliegen: **NHLPA Hockey '93** verspricht lebensechte Action, **John Madden Football '93** neue Animationen und einen neuen Bildschirmaufbau.

Das Hitprogramm **Desert Strike: Return to the Gulf** wird uns nun im Herbst auch auf dem SNES beschert, desgleichen der Arcade-Klassiker **Rampart**. Die Konsolen-Show rundet im Winter **Search for Ultra Force** ab, das dem SNES ein futuristisches Action-Adventure verpaßt.

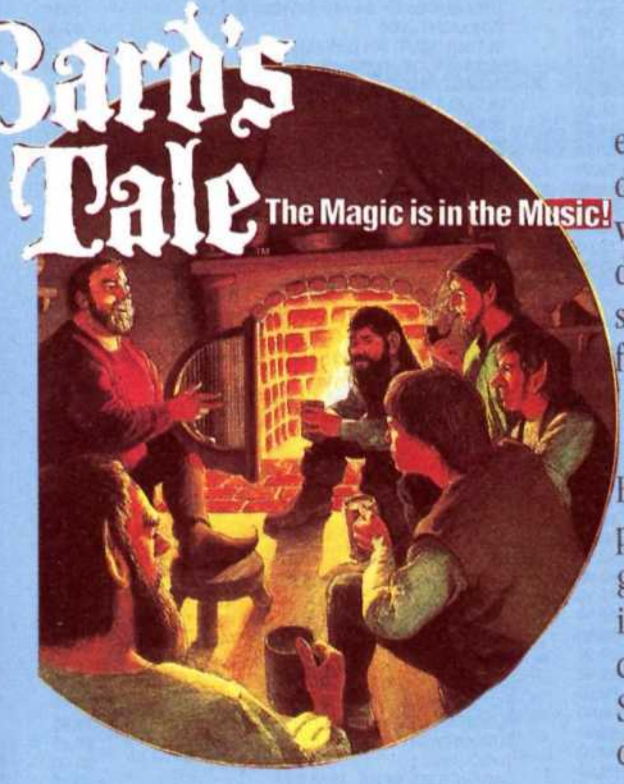
Auch auf dem Computer-Sektor hat EA mit seiner im Herbst für den PC erscheinenden und mit vielen Extras versehenen EASN-Serie einiges zu bieten. Die Basketball-Simulation **Michael Jordan In Flight** wartet mit digitalisierten Bewegungsabläufen des Sportlers auf, in **John Madden Football II** gibt Altstar Madden seine Kommentare ab. **Team USA Basketball** ist eine Zusammenstellung aller Spieler und Teams, die in den olympischen Spielen 1992 antreten. Und für Microsoft Windows wurde das in Kürze erhältliche **PGA Tour Golf** gezeigt. Wer statt dessen Lust auf einen heißen Ofen hat, kann in **Car and Driver** zehn der besten Renner über zehn Pisten jagen.

Abenteuerlich wird's mit **The Lost Files of Sherlock Holmes**, das durch exzellente Grafik und einfache Point-and-Click-Steuerung bestach. Die Story um eine ermordete Schauspielerin braucht den ganzen Scharfsinn des Meisterdetektivs und kann auf diverse Arten gelöst werden.

FCI

Ein deutlicher Programmschwerpunkt in der Produktpalette dieses Softwarehauses, das ausschließlich für Konsolen produziert, sind Fantasy-Rollenspiele. Für das SNES bereitet man hier **Ultima VI - The False Prophet** und **AD&D - Curse of the Azure Bonds** vor. Das NES soll mit **AD&D - Dragonstrike**, **AD&D - Hillsfar**, **Ultima V - Warriors of Destiny** und **Bard's Tale** bedacht werden. Für den Game Boy ist **Ultima - Runes of Virtue** ein komplett neues Spiel aus dem Ultima-Universum, von dem schon zwei Teile vorliegen. Daneben dürften **Sim Earth** für das SNES und **Boxxle II** für den Game Boy (ein Kistenschieb-Puzzlespiel in der Tradition von Soko Ban) die interessantesten Neuheiten sein.

◀ *Sega strikes back: der 'Menacer'*



Last but not least kommen auch Tolkien-Fans auf ihre Kosten: der zweite Teil der Herr-der-Ringe-Trilogie **The Two Towers** (PC) ist schon fast fertig, und auch der dritte Teil **Return of the King** ist schon in Aussicht, er soll im Sommer '93 fertig werden.

Interstel

Hier wurde stolz **Dusk of the Gods** (PC) präsentiert. Dieses Rollenspiel der Programmierertruppe Event Horizon fiel insbesondere durch seinen genau recherchierten Hintergrund auf, der den Spieler mitten hinein in die Mythologie der Wikinger katapultiert.

Hi Tech Expressions

Zuckersüß strahlte sie aus sämtlichen PC-Monitoren: **Barbie**, die blonde Superpuppe, ab August auf der Suche nach ihrem Ballkleid. In **Barbie Game Girl for Game Boy** dagegen versucht sie, ihren Schwarm Ken zu becircen. Ansonsten gab es bei Hi Tech große Pläne für das SNES, so sollen bis zu Weihnachten **The Hunt for Red October** sowie **Tom & Jerry** fertig werden. Beides war auch für NES und Game Boy zu bewundern.

Interplay

Größte Neuigkeit am Interplay-Stand war das Joint Venture mit Maxis, die ihre Hits **Sim City**, **Sim Ant** und **Sim Earth** von Interplay auf CD-ROM umsetzen lassen. Weiterhin stehen **Battle Chess 4000** (PC), die Science-Fiction-Version des amüsantesten Schachspiels der Computerspielszene und **Castles II, Siege & Conquest** (PC) kurz vor der Fertigstellung. Von Nintendo lizenziert, lehrt der liebe Mario in **Mario Teaches Typing** (PC) die Benutzung der Tastatur, und in **Race into Space** (PC), einem vielversprechenden Multimedia Titel (Unmengen digitalisierter Fotos und Animationen), lädt der Ex-Astronaut Buzz Aldrin zur Eroberung des Weltraums ein.

KOEI

Als Produzent hochwertiger Strategiespiele auf dem PC hat sich das kleine, aber feine japanische Softwarehaus auch hier in Deutschland schon einen guten Namen gemacht. Nun schickt man sich an, auch den Konsolenmarkt zu erschließen: **Romance of The Three Kingdoms II** und **L'Empereur** werden für das NES umgesetzt, das abenteuerliche Entdeckerspiel **Uncharted Waters** gar für SNES, NES und Mega Drive. Als delikate Neuentwicklung nur für 16Bit-Konsolen wartet **Gemfire** (SNES, Mega Drive), eine Art Strategiespiel im Märchenland, auf seine Fertigstellung.

Konami

Absolut überwältigend war die Flut der neuen Games am Konami-Stand. Rechtzeitig zum Serienstart in PRO 7 kommt **Tiny Toons** für Game Boy und NES. Der technisch brillant gemachte Ballerjux **Parodius** feiert demnächst auf dem NES und als 2-MegaBit-Modul auf dem Game Boy fröhliche Urständ. Für das Handheld kommt im August auch die Umsetzung des NES-Hits **Track & Field** mit elf Disziplinen.

Fürs NES prügelt sich das niedliche Kampfkaninchen **Bucky O'Hare** durch den Weltraum, zwei Spieler dürfen sich simultan bei **Probotector II** durch acht Levels ballern. Weiter waren drei Adventures zu bewundern, die alle mit deutschen Texten versehen wurden: die Umsetzung von **Pirates**, **Startrek 25th Anniversary** und **Nightshade**, in dem ein alter Ägypter Metro City unsicher macht. Alle Games sollen noch in diesem Herbst fertig werden.

Und das SNES? **Super Castlevania IV** steht in den Startlöchern, desgleichen zwei Games, in denen sich zwei Spieler gleichzeitig austoben können: **Turtles in Time** und **Super Probotector**.



▲ *Castles II von Interplay*



MicroProse: The Haunting ▼



Auf der Homecomputer-Seite sah **Elite 2** echt sahnemäßig aus. Soll im Winter für PC und Amiga erscheinen. Auch Batman kehrt zurück: Als Actionspiel für Amiga, Amstrad CPC und C64 rechtzeitig zu Weihnachten und als Rollenspiel im nächsten Frühjahr für den PC, beides unter dem Titel **Batman Returns**.

Legend

"Endlich fertig", sagte Legend-Chef Bob Bates und ließ uns einen ersten begeisterten Blick auf sein neuestes PC-Adventure Gateway werfen. **Spellcasting 301: Spring Break**, der dritte Teil der Ernie-Eaglebreak-Saga, dürfte im Spätsommer die PCs erreichen. Abgedreht, witzig und mit feiner Grafik versehen präsentierte sich Legends drittes Werk **Eric the Unready**. Das für November vorgesehene PC-Grafik-Adventure featured einen ziemlich trotteligen und vom Pech verfolgten Ritter, dem kein Fettnapf zu klein ist.

Maxis

Simulationen und kein Ende. Wer sich gerne mal als Schöpfer neuer Spezies und (Um-)Welten betätigen möchte, findet bei **SimLife** genau das Richtige. Mac-Besitzer schon ab Sommer, PC- und Win-



Fortsetzung auf Seite 120

Dämon blau

DEMON BLUE

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, **C64**, empf. VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Micro Value**, Muster von: **Hersteller**.

England, Heimat von Plumpudding und Pfefferminzsauce und die Nation, in der das Budget- sprich Billigspiel erfunden wurde, ist tatsächlich auch das Land, in dem nicht nur alte Titel preiswert neu aufgelegt, sondern auch neue Spiele als Budget-Titel entwickelt werden.

Micro Value schicken einen kleinen blauen Dämon aus, der Euch nicht etwa das Fürchten lehren soll; vielmehr ist er der Held, den Ihr in **Demon Blue** durch die Hölle steuern dürft. Dort wird er bereits von einer Bande gefallener Engel erwartet, kleine Kobolde schwadronieren auf Plattformen umher und Riesenbienen bewachen einzelne Kammern. Dort muß der kleine Schlimmling mit dem niedlich-fiesen Gesichtsausdruck Juwelen einsammeln und Schlüssel finden, die ihm Zugang zu versperrten Regionen des Spiels verschaffen. Vom Spielgeschehen her ein Jump & Run ohne wenn und aber, ohne Experimente oder Innovationen, ist das Game in der Ausführung absolut gelungen, erstklassig spielbar, mit feiner Grafik und tollem AdLib- Sound versehen. Schade ist nur, daß auf Scrolling vollständig verzichtet wurde; die Schauplätze werden Bildschirm für Bildschirm über den Screen geblättert. Demon Blue ist ein Budget-Game, wurde als solches entwickelt und will auch gar nichts anderes sein. Daß aber auch ein solches Billig-Spiel richtig gut sein kann, beweist Micro Value mit dem Blauen Dämon ohne Einschränkung. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Ein Ausflug in die Hölle*

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL. *	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MOONFALL DT.	38,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
TURBO CHARGE	38,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL. *	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	15,90
AIRBORN RANGER	17,90
ARKANOID 2	19,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	17,90
CYCLES	24,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOLLYWOOD POKER PRO	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	19,90
IRON LORD	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
MANCHESTER UNITED 1	24,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE -SSI-	17,90
RAMBO 3	19,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
SPHERICAL	15,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEEL THUNDER -PANZERSIMULATION	19,90
STUNTCAR RACER	14,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	14,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.		65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. *		59,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA ANL. DT.		65,90
ARENA DT. ANL.		59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
AWARD WINNERS COMPILATION	69,90	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95	49,95
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BOROBODUR DT. ANL.		65,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB		65,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT. *		79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *		85,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELIVERANCE DT. ANL.		59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		39,95
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.		65,90
DINGS DA KOMPL. DT.		49,95
DISCOVERY DT. ANL.		69,90
DREADNOUGHTS -SEEKRIEGSIMULATION 1 MB		85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE		42,90
DUNGEONMASTER/CHAOS STR. BACK PACK DT.		65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		79,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB		75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	39,95	39,95
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARLEQUIN DT. ANL.		59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.		59,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HOPP ODER TOP KOMPL. DT.		49,95
HUMANS DT. ANL. *		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER *		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LOCOMOTION KOMPL. DT.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.		59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT. *		79,90
PERFECT GENERAL 1 MB *		79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90

Atari/Amiga

POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROFLIGHT -TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB		85,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
PUSH OVER DT. ANL. *		65,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
REVOLUTION: SKAT/SCHAFKOPF/DOPPELKOPF/RAMSCH		65,90
RISKANT KOMPL. DT.		39,95
RISKY WOODS DT. ANL. *		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE ACE 2 1 MB		79,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *		99,90
SPACE WRECKED		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WETTEN DASS.... ??? KOMPL. DT.		49,95
WILLY BEAMISH 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WONDERLAND 1 MB		74,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
ALTERED DESTINY	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.Q.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	29,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RVF	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 4 -SIERRA- 1 MB	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90

Preishits Amiga

LEMMINGS DATA DISK	35,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO -SIERRA- 1 MB	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	15,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90
POOL OF RADIANCE DT. ANL.	34,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO III	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIMULCRA	15,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 -THE DUELL-	29,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
ULTIMA 6 1 MB	49,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SCANNER MUSTEK 105, TEXT & GRAFIK 105 MM SCANBREITE, 400 DPI, DATASCANSOFTW.	299,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
BUCK ROGERS	115,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
MARIO LEMIEUX HOCKEY	89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PAPERBOY	89,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINGS	89,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten

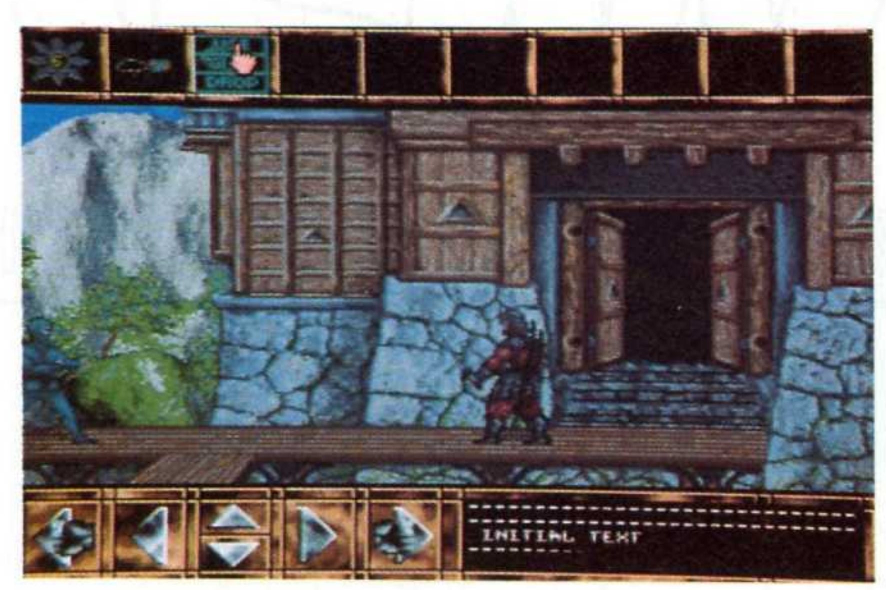
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 • Vorkasse Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00



▲ *Mit Kette, Schwert und Shuriken geht's dem Gegner an den Kragen*

SWORD OF HONOUR

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, **C64**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Prestige**, **6140 Bensheim**, Muster von: **Hersteller**.

Ehrensache

Fernöstlich gibt sich das jüngste Werk von PRESTIGE. SWORD OF HONOUR entführt in das mittelalterliche Japan der Shoguns, in dem die Ehre das höchste Gut darstellt.

Seine Ehre verloren hat der das südliche Japan beherrschende Shogun Yuichiro, denn sein düsterer, den Norden regierender Kontrahent Toranaga hat ihm das Familienschwert geklaut. Bevor der völlig entnervte Herrscher nun edlen Selbstmord durch Bauchaufschlitzen begeht, beauftragt er als letzte Hoffnung seinen geschicktesten Kämpfer damit, das Schwert der Ehre wieder zurückzuholen. Klar, daß Ihr in die Rolle des Ehrenretters schlüpfen sollt.

Zu diesem Zweck bewegt sich unser Held hübsch und abwechslungsreich animiert durch 50 Bildschirme, in denen reichlich Gegner auf ihn lauern. Seine Gegenspieler sind jedoch nicht nur muskelbepackte Schwertschwinger. Da in Japan an Magie kein Mangel herrscht, müßt Ihr Euch zum Beispiel auch schon mal mit Pfeile-verschießenden Statuen auseinandersetzen. Verteidigen könnt Ihr Euch zu Beginn nach bester Ninja-Manier mit Händen und Füßen, herumliegendes Kriegsgerät wartet jedoch nur darauf, genau wie Proviant und Kultgegenstände eingesammelt zu werden.

Soweit wäre alles wie gehabt bei unzähligen Martial-Arts-Spielen, wenn da nicht der unübersehbare Adventure-Touch wäre. Mönche geben wertvolle Tips, werden sie mit bestimmten Gegenständen beglückt. Gegner müssen nicht unbedingt niedergemetzelt werden, Handeln und Bestechung bringt den Helden in vielen Situationen weiter als Prügeln.

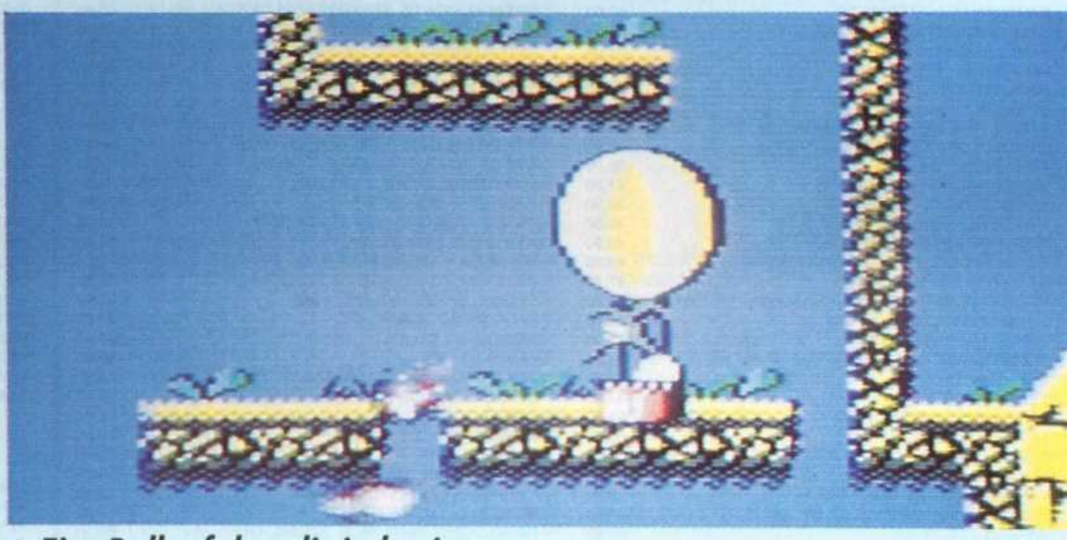
Die in gedeckten Farben gehaltene Grafik kommt gut, der Sound ebenfalls. Die ziemlich genaue Steuerung könnt Ihr Euch aus Maus, Joystick und Tastatur je nach Vorliebe zusammenbasteln. Alles in allem ist Sword of Honour kein übermäßig schweres, aber trotzdem recht ansprechendes Programm. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

▲ *Tödliche Fallen warten auf den Shogun.*

Knusprig kandierte Ameisen!



▲ *Eine Ballonfahrt, die ist lustig ...*

NOBBY THE AARDVARK -PREVIEW-

System: **C-64**, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Thalamus**, Muster von: **Hersteller**.

Niedlich ist Trumpf, diese Einsicht hat sich auch bei **Thalamus** durchgesetzt. Der neue Held, den dieses Softwarehaus in Eure Computer schicken möchte, gehört der Spezies der Ameisenbären (Aardvark) an und tut nichts lieber, als Ameisenburgen aufzubrechen und die dort wohnenden Insekten zu verknuspern.

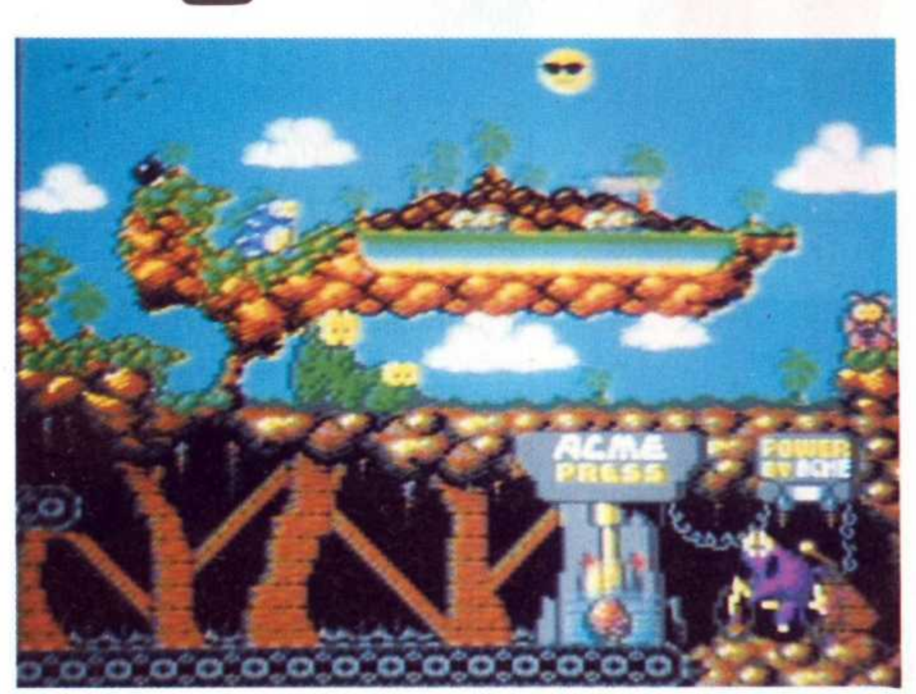
Vor einem derartig heißhungrigen Tier ist natürlich weit und breit kein Ameisenhaufen sicher, sogar eine Ballonreise wird nicht gescheut, um an die ersehnten Krabbeltierchen zu gelangen. Dementsprechend erwarten Euch neben Levels, durch die Ihr den Ameisenbären hüpfen lassen müßt auch solche, die es zu durchfliegen gilt.

Behindert wird der langnasige Kollege sowohl von immobilen Hindernissen wie Dornenbüschen oder Abgründen und teils sehr mobilen Gefahren in Gestalt von Bienen, Füchsen und umherschwirrenden Flugzeugen.

Nobby the Aardvark macht bereits jetzt einen runden Eindruck und scheint ein interessantes Hüpf-und-Sammel-Spiel zu werden, an dem Ihr länger als einen Abend zu spielen haben werdet. Wir sind auf jeden Fall gespannt ... ■

hs

Säg' ihn, Ede



Fuzzy-Wuzzies in der Folterkammer

CREATURES 2, TORTURE TROUBLE

System: **C-64**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 55 DM**, Hersteller: **Thalamus**, Muster von: **Hersteller**.

An dem "Coolsten Ort im erforschten Universum" lebt der Fuzzy-Wuzzy-Clan friedlich vor sich hin. Clyde und Bonnie Fuzzy nebst einer Schar kleiner Fuzzys vertreiben sich die Zeit mit baden, als plötzlich die Dämonen, die erklärten Feinde der Fuzzys, auftauchen und Clydes Nachwuchs entführen.

Weder Kosten noch Mühe scheuend, haben die Dämonen für die Fuzzys Folterkammern gebaut, in denen die Kleinen auf erschröckliche Weise gepeinigt werden sollen. In der ersten Kammer steht eine ACME-Presse, die mittels Tretantrieb in Betrieb gesetzt wird. Ein Dämon bedient das Gerät, testet es an einigen Steinen, die via Förderband angeliefert und unter der Presse zu Staub zermahlen werden. Ist die Maschine so auf korrekte Funktion überprüft, wird eines von Clydes Kleinen auf das Band gepackt. Der feuerspuckende Fuzzy-Wuzzy-Chef muß nun versuchen, den Hebel, der das Band anhält, umzulegen. Dazu müßt Ihr ihn jedoch zuerst an zwei anderen Dämonen, die den Schauplatz bewachen, vorbeimanövrieren, einen Trank ergattern, der Clydes Feuerspuck-Fähigkeiten verbessert, eine Bombe an einem bestimmten Punkt plazieren und deren Lunte entzünden.

Nach einem kleinen Zwischenspiel geht's in der nächten Folterkammer weiter. Dort wartet ein weiterer Sproß Clydes darauf, von den fiesen Dämonen in einem Bassin voller Eiswasser ertränkt zu werden. Trotz der ganz schön grellen Story steckt hinter **Creatures 2** ein ziemlich simples Jump & Run-Spiel, das zwar gut gemacht, aber von Idee her keinesfalls neu ist. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KATAKIS & Co.!

PROJECT X

System: **Amiga** *(mind. 1 MB)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Team 17, Wakefield, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Es muß ja wirklich frustrierend sein! Schon wieder ging mit der Entwicklung neuartiger biomechanischer Mutanten der Schuß nach hinten los. Denn anstatt dem Menschen zu dienen, bereiten diese Biester auf dem Planeten Ryxx doch tatsächlich die Vernichtung der Menschheit vor. Und da ausgerechnet jetzt die gesamte Armee Urlaub hat ...

Wahlweise können sich auch zwei Weltraum-Krieger nacheinander dem Bösen stellen. Bei Project X scrollt der Bildschirm von rechts nach links, während der 'Jäger 99' sich fleißig in allen Ecken tummelt - *Katakis* und *R-Type* lassen nicht nur diesbezüglich schön grüßen. Auch das Verhalten der Gegner erinnert an diese beiden Action-Klassiker: Die Feinde lauern entweder an der Oberfläche oder stürzen sich in Kamikaze-Manier auf den Spieler, Roboterschlangen winden sich durch den Screen, und unselige Raketenwerfer fristen (hoffentlich nur kurz) hier und dort ihr Dasein. Soviel zu den Gegnern, kommen wir zum Helden der Geschichte.

Zur Auswahl stehen ihm drei verschiedene Raumschiffe, die sich in ihrer Bewaffnung, Geschwindigkeit und Erweiterungsfähigkeit unterscheiden. Der kleinste Jäger sprintet zwar wie ein Ferrari, läßt sich aber nur begrenzt ausbauen. Da kann man bei dem fliegenden Schlachtschiff schon mehr anschrauben. Gemeinerweise steuert sich diese Kiste jedoch so schwerfällig wie ein Möbelwagen in der Sahara.



▲ *Ohne Power-Up hat man keine Chance*



▲ *... einer weniger!*

Zudem ist die Grundausstattung aller drei Fighter-Typen spärlich. Mit der kleinen Bordkanone gegen die Feindeshorden anzutreten ist so, als würde ein Großwildjäger mit einem Luftgewehr auf ein wütendes Nashorn losgehen. Durch das Einsammeln kleiner "P"-Symbole kann man sich jedoch aus einem reichhaltigen Waffenarsenal bedienen.

Besonders mit den Magmastrahlern und Laserwaffen lassen sich komplette Angriffswellen in Schutt und Asche legen. Hierbei sollte man aufpassen, daß man seine Mühle nicht mit 'Inventar' überlädt, da sie sich sonst kaum noch vom Fleck bewegt. Ohne gute Planung sind die fünf Level nicht zu schaffen.

Schön flüssig, schön bunt

Neben Weltraum-, Vulkan- und Berglandschaften wartet auch die Unterwasserwelt des Planeten darauf, in ein Schlachtfeld verwandelt zu werden.

Technisch reizt Projekt-X den Amiga recht gut aus. Die gegnerischen Sprites sind schön bunt und die Animation ist flüssig. Der Hintergrund scrollt zwar eher gemütlich, dafür aber (fast) ruckelfrei vor sich hin. Ansonsten ist die Grafik abwechslungsreich und sauber gezeichnet.

Hammerhart sind die Oberbösewichter am Ende jeden Levels. Ohne eine ordentliche Mega-Wumme sind diese Viecher nur mit Mühe zu knacken. Pech für den, der kurz vorher noch abgeschossen wurde - der Großteil der Extrawaffen ist dann nämlich weg!

Sprachausgabe & Soundeffekte im Spiel klingen gut und bringen zusammen mit der flotten Titelmusik den Amiga-Soundchip ganz schön ins Schwitzen. Allerdings wird der Spielspaß durch die langen Diskettenzugriffe nach jedem Game Over stark getrübt.

Wer sich nach dem letzten ausgehauchten Leben sofort wieder in die Schlacht werfen will, sollte vorsichtshalber eine Illustrierte neben den Rechner legen. Ansonsten muß ich gestehen, daß **Team 17** ein gutes Spiel auf vier Disketten produziert hat, das man sich ruhig mal anschauen sollte. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«


THE COOL CROC TWINS

System: **Amiga**, geplant für: **ST, PC, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Arcade Masters/Empire**, Muster von: **Hersteller**.



Es müssen nicht immer neue Ideen sein, die einen begeistern: Die Cool Croc Twins überzeugen, obwohl man etwas bei anderen Games abgeschaut hat.

Allein oder zu zweit muß man dafür sorgen, daß in jedem der 60 Level nicht plötzlich die Lichter ganz ausgehen. Hierzu hüpft man auf die Lampen und sorgt für Helligkeit - und das möglichst schnell, denn man hat nur begrenzt Zeit. Widersacher gibt es zuhauf, die das Gegenteil erreichen wollen, ebenso Boni, ungefährliche Tiere und vieles mehr.

Völlig neu ist indes die Möglichkeit, entweder die klassische Steuerung (hoch, runter, rechts, links, Feuer) zu wählen oder eine spezielle, mit der man sich um die Plattformen herum bewegen kann!

Bei der Grafik gibt es leichte Abstriche, weil die Farbwahl manchmal zu Lasten der Erkennbarkeit der eigenen Figur geht. Die Musik ist zum Teil brauchbar, manchmal nicht so sehr, insgesamt aber reichlich monoton.

"Schuld" am Hit-Stern hat eindeutig der Spielspaß - dieses Game wird mich noch manchen Tag und manche Nacht in seinen Bann ziehen. Fortsetzung erwünscht! ■

kate




ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

„Krokos klettern, um die Welt zu retten."





Adventures

Ein Hauch von Leder


▲ *Etwas fürs Auge*

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

System: **PC** *(Festplatte Voraussetzung, Soundkarten werden unterstützt)*, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Infocom / Activision**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Muster von: **Wial-Versand, 8038 Gröbenzell**.

„Dünne Handlung in dichter Atmosphäre“

SM HIT

Steve Meretzky und Infocom im völlig neuen Adventure-Gewand - riskieren wir mal einen Blick auf der Leder-Göttinnen neue Kleider.

Eigentlich kann ja niemand etwas für seinen Namen, aber wenn jemand Barthgub el Nikki-Nikki, Sohn des Jelgobar Zayda-Zayda heißt, ist das schon etwas ungewöhnlich. Insbesondere im paranoiden Amerika des Jahres 1956 kann ein Wesen mit einem solchen Namen eigentlich nur ein Kommunist, ein Perversling oder ein außerirdischer Invasor sein. Ist das Wesen dann auch noch ein grüner Schleimbeutel mit Tentakeln und Stielaugen, dürften wohl keine weiteren Unklarheiten auftreten, der unbeliebte Gast sollte sehen, daß er seine grüne Haut schleunigst in Sicherheit bringt.

Vor dieses Problem sieht sich Barth, wie ihn seine Freunde nennen dürfen, gestellt. Er war mit seinem kleinen Raumschiff vom Planeten X gestartet, um auf der Erde nach Hilfe zu suchen. Die Leder-Göttinnen von Phobos waren nämlich mal wieder unterwegs auf der Suche nach frischen Sklaven und hatten einen Großteil der humanoiden Bewohner des Planeten X in ihren Harem verschleppt. Irgendwann kam dann Barths Raumschiff ins Schleudern und stürzte auf die Erde. Und zwar in der Nähe von Atom City, Nevada, einem kleinen Wüstenkaff mit 315 Einwohnern, die sich über den Besucher gar nicht freuten.


▲ *Nette Damen, böse Absichten*

Und so stand Barth also da. Kein Geld in der Tasche, um nach Hause zu telefonieren, ein defektes Raumschiff als einziges Fluchtmittel, dazu noch einige Verletzungen am und einen Riesenhunger im eigenen Körper. Allein in einer fremden und merkwürdigen Welt, die ihm dazu nicht besonders freundlich gesonnen war - bis auf eine kleine Ausnahme: Der aufgeschlossene, wenngleich etwas kauzige Professor Sandler war einer der wenigen Leute, die bei Barths Anblick nicht gleich in hysterische Schreikrämpfe ausbrachen. In diesem Sinne verhielten sich auch dessen hübsche Tochter Lydia und deren kleiner schlauer Bruder Jimmy. Diesem Trio schloß sich noch Zeke Zarmen an, der lokale Mechaniker, der auf eine recht interessante Familiengeschichte zurückblicken konnte: Sein Vater war der erste Erdling, der mit den Leder-Göttinnen zu tun hatte - aber das glaubte ihm damals in den Dreißigern natürlich niemand.

Das weitere Vorgehen war schnell geklärt: Während Barth sich daran machte, das Material für die Reparatur des Raumschiffs zu suchen, organisierten Lydia und Zeke Medizin und Nahrung für Barth. Letzteres war gar nicht so einfach, denn eine auf Germanium basierende Lebensform speist man nicht einfach mit Schappi aus der heimischen Tiefkühltruhe ab. Nachdem die Startvorbereitungen abgeschlossen waren, ging es weiter zum Planeten X und dann nach Phobos, um die Invasion der Erde durch die Leder-Göttinnen zu vereiteln. Aber das ist wieder eine andere Geschichte, nur so viel sei gesagt: Sie ging gut aus.

Antje meint:

Sahnemäßiger Sound (so nicht die eingbaute Quäke benutzt wird, dann wird's nämlich etwas peinsam), eine abgedrehte Handlung und Grafik vom Feinsten: LGOP2 macht einfach Spaß. Und da der Schwierigkeitsgrad nicht so wahnsinnig hoch angesetzt ist, kommen auch Einsteiger absolut auf ihre Kosten.

»GUT«

Ausgereiftes für Reifere

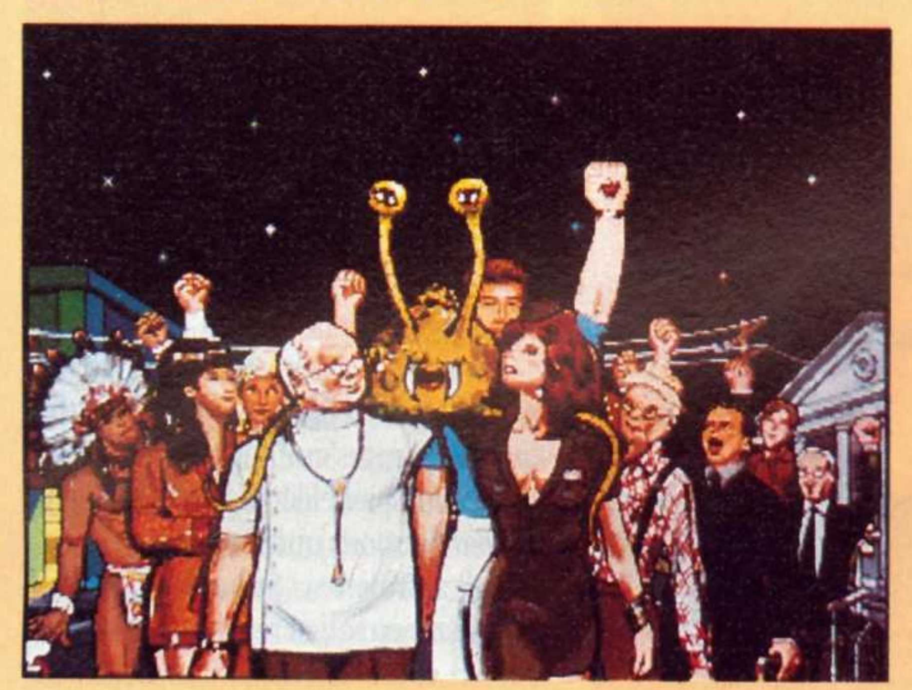
Zu Beginn darf sich der geneigte Spieler für eine der drei Hauptfiguren entscheiden. Wählt er Barth, hat er anfangs nur eine relativ leichte Sammelarbeit durchzuführen, mit Zeke oder Lydia sind dann schon einige kniffligere Rätsel zu lösen, das Finale bestreiten dann sowieso alle Figuren zu dritt. Die Lösungswege für Zeke und Lydia sind identisch, sie unterscheiden sich lediglich in den Personen, mit denen "angebändelt" werden kann.

Womit wir auch schon beim Thema "Pfui-Igitt" wären, das ja ein Markenzeichen dieser Serie von Steve Meretzky ist. Sooo schlimm ist die ganze Sache hier wirklich nicht. Machen wir doch mal den Psycho-Test: "Du, Mami, was hat denn das Schrauben-Icon hier auf dem Bildschirm zu bedeuten?" - Wer die Anwort nicht weiß, hat schon verloren, ihm fehlen neben der Reife auch landeskundliche und sprachliche Kenntnisse. Und gerade die braucht man, um das Adventure richtig genießen zu können. Konsequent werden nämlich das Amerika der Fifties und die SciFi-Filme dieser Zeit veralbert.

Atom City besitzt alles, was eine Kleinstadt dieser Zeit (oder dieser Filme) haben muß, vom trotteligen Gemischtwarenhändler über einen Sheriff mit Komplexen bis hin zum verbohrten antikommunistischen Army-General. Das ganze Spiel steckt voller diesbezüglicher Gags, die nur mit entsprechendem Hintergrundwissen zu verstehen sind. Und die



▲ *Willkommen auf Phobos*



▲ *Happy End mit Alien*

sind es (neben der technischen Aufmachung), die das Spiel so reizvoll machen. Die Handlung ist etwas spärlich und die Puzzles sind recht einfach, so daß man das Game eigentlich recht schnell gelöst hat.

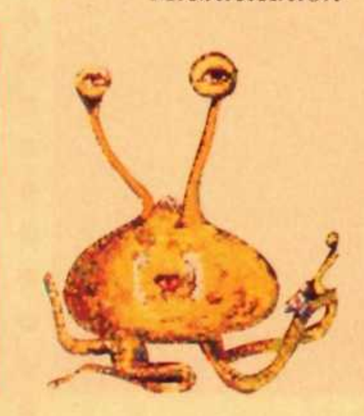
Tolle Technik

Diese kleinen Mängel wiegt **Infocom** mit einer perfekten technischen Gestaltung auf: **Leather Goddesses of Phobos 2** ist eine wahre Augen- und Ohrenfreude. Wunderbare Grafiken, die auch auf EGA noch gut aussehen, ein Soundtrack mit zeitgemäßen Musikstücken - was will man mehr. Man kriegt noch mehr, nämlich alle Dialoge im Spiel als digitalisierte Sprache, die bei fehlender Soundkarte auch über einen dem Spiel beiliegenden Adapter gehört werden können. Die Atmosphäre, die dabei entsteht, ist einfach packend. Dazu kommt noch eine praktikable Steuerung, und das Spiel ist perfekt. (Wenn es nur nicht so kurz wäre...)

Zum Abschluß sei noch erwähnt, daß im August eine komplett eingedeutschte Version erscheinen wird, bei der auch die Sprachausgabe übersetzt werden wird. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10
»GUT«	





▲ *Alte Kultur im neuen Gewand*

INCA
- PREVIEW -

System: **PC CD-ROM**, geplant für: **CD-I**, **PC Disk**, Hersteller: **Coktel Vision**, **Frankreich**.

WELTRAUM-INDIOS

Einen Kopfsprung in das Meer der neuen Technologien macht das französische Softwarehaus COKTEL VISION. CD-ROM, CD-I - alles was gut und teuer ist soll mit INCA beglückt werden.

INCA ist ein Adventure, von dem bisher hauptsächlich atemberaubende Bilder zu sehen waren. Wer über die gigantischen Möglichkeiten der neuen Maschinen verfügt, braucht bei Grafik und Animation natürlich nicht zu sparen. Und so feiern die 3D-Grafiken und 3D-Echtzeit-Animationen wahre Orgien auf dem Bildschirm. Digitalisierte Video-Sequenzen, alleine oder gemischt mit berechneten Bildern, lassen das Herz jedes Abenteurers höher schlagen.

Das Gameplay soll eine Mischung aus "normalem" Adventure, in dem der Fortgang der Story sehr stark von den individuellen Entscheidungen des Spielers abhängt, und rasanten Action-Einlagen sein, wo Ihr durch das Weltall düst, Planeten entdeckt und Euch mit außerirdischen Invasoren herumschießt.

Der Oktober haben sich die Programmierer als Ziel gesetzt. Dann, so hoffen sie, wird nicht nur Südamerika von den Aliens, sondern Euer Computer auch von INCA erobert. ■

ab





▲ *Südamerika wird diesmal*
▼ *vom Weltraum aus erobert.*



▼ *Supergrafik auf PC CD-ROM*



Ein Held kehrt zurück

HERO QUEST II
- PREVIEW -

geplant für: **Amiga**, **ST**, **PC**, Hersteller: **Gremlin**.

Der erste Teil der Hero Quest-Saga war erfolgreicher, als Gremlin ursprünglich erwartet hatte. Nicht zuletzt deswegen ist die Fortsetzung um einiges umfangreicher - sowohl in Sachen Spielfelder als auch hinsichtlich der Personen und ihrer Fähigkeiten.

Die animierten Sequenzen in den Kampfszenen sollen realistischer denn je werden, es gibt viel mehr Zaubersprüche, und selbst Kreaturen sollen diese von sich geben können.

Die Story sieht vor, daß eine Epidemie über das Land hinweggezogen ist, die absichtlich herbeigeführt wurde. Die weisen Zauberer beauftragen Euch herauszufinden, wo der Auslöser hierfür zu suchen ist.

Dabei ist es von Bedeutung, so viele Objekte wie möglich zu sammeln. Das Ganze wird dreidimensional dargestellt, gesteuert wird via Maus oder Joystick. Komfortable Menusteuerung mit Icons, eine Übersicht über Gesundheit, Status und Punkte des Spielers und eine Karte, die über die nähere Umgebung informiert, sind weitere Features des Programms. ■

ddf/kate



▲ *Die Fortsetzung einer Legende*

Bradley und die Hexe

CURSE OF ENCHANTIA
- PREVIEW -

geplant für: **Amiga, PC**, Hersteller: **Core Design**, Muster von: **Hersteller**

Mit Curse of Enchantia wagt sich Core Design erstmals in den Bereich Adventure - und dies auf den ersten Blick gar nicht mal zaghaft. Ein bedienungsfreundliches Icon-Click-System führt den Mutigen in eine Gegend, wo die gemeinste Hexe überhaupt Ihr Unwesen treibt. Diese will mit aller Gewalt ihre Jugend wiedergewinnen und nutzt dazu jede Gelegenheit, die sich ihr bietet. Unter Vorspiegelung falscher Tatsachen rekrutiert sie zwei "Söldner-Hexen", denen sie eine Verjüngungskur verspricht.

Gleichzeitig wird ein kleiner Junge namens Bradley während eines Baseball-Spiels in die Welt der Hexe "entführt". Diesen verkörpert Ihr, und Eure Aufgabe ist es nunmehr, der Hexe Paroli zu bieten.

Die Figur des Bradley ist animiert und wird wie bei *Zak McKracken* und ähnlichen Lucas-Abenteuern per Maus-, Joystick- oder Tastatur-klick auf einen bestimmten Ort im Bild gesteuert. Ansonsten haben sich die Programmierer überwiegend an Sierra-Produkten orientiert, so daß Curse of Enchantia im Endeffekt eine Mischung aus beidem ist. Viele Räume müssen untersucht und jede Menge Rätsel geknackt werden. Übrigens kann man das Spielziel auch dann erreichen, wenn man nicht eine bestimmte Punktzahl erreicht hat. Das soll den Adventurer dazu animieren, das Ganze später noch einmal durchzuspielen, diesmal mit Schwerpunkt auf "Optimal-Lösung".

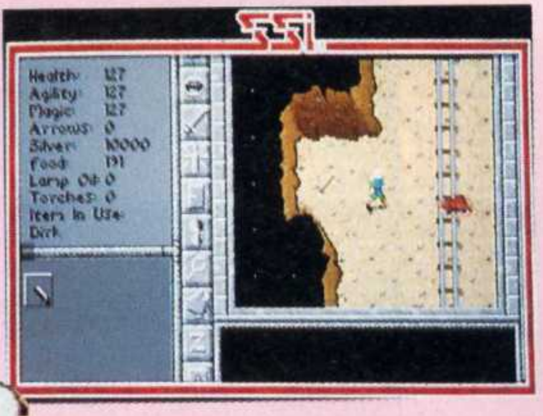
Die PC-Version soll in VGA mit 256 Farben kommen - auf diese und die Amiga-Fassung könnt ihr gespannt sein. ■

ddf/kate

Hexen hexen – und so wird sich Bradley hier bald sehr wohl fühlen... ▼









Zukunfts-musik

PROPHECY OF THE SHADOW - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Hersteller**.

Das grimme Wüten der dämonischen Bösewichter läßt die Welt erzittern, ihr höhnisches Lachen fährt den braven Helden durch Mark und Bein und läßt sie erschaudern. Doch noch ist offen, wem das Glück hold ist, der finstren Kreatur oder dem gülden gelockten Helden. Was, Ihr fragt, ob **Prophecy of the Shadow** ein Fantasy-Rollenspiel ist? Richtig! Teufel auch, wie habt Ihr das erraten? Flachs beiseite, es geht um das neueste Programm von SSI, die damit zum ersten Mal seit langem ein Spiel dieses Genres veröffentlichen, das nichts mit Dungeons&Dragons zu tun hat. Wenn, dann richtig, hat man sich wohl gedacht, und auch gleich eine neue Benutzeroberfläche eingebaut. PotS wird ein Action-orientiertes Spiel werden, das neben Kämpfen in Echtzeit (Ade behäbiges Zug-um-Zug-Kampfsystem) auch Unmengen von Passagen enthält, für die Szenen mit richtigen Schauspielern digitalisiert wurden. Das farbenprächtige Abenteuer soll, wenn alles glatt geht und die Programmierer nicht in einen Dornröschenschlaf sinken, bis Weihnachten fertig sein. ■

hs



Dem Täter auf der Spur

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES – PREVIEW –

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Hersteller**.

Sherlock Holmes als Computerheld? ELECTRONIC ARTS hat es gewagt, das große Vorbild aller Detektive zu versoften, und was bisher davon auf dem Bildschirm zu sehen war, verheißt Qualität.

The Lost Files of Sherlock Holmes soll das erste Programm in einer ganzen Reihe Abenteuer sein, die sich um den legendären Charakter aus der Bakerstreet 221 ranken. Der Untertitel **The Case of the Serrated Scalpel** hört sich schon recht ominös an und der Fall paßt hundertprozentig in Holmes' Gebiet: Mord!

Zusammen mit dem unvermeidlichen Dr. Watson darf der Spieler, alias Holmes, versuchen, den Mord an einer bekannten Schauspielerin aufzuklären. Zunächst sieht alles danach aus, als ob Jack the Ripper wieder einmal zugeschlagen hätte, aber Holmes hat da so seine eigenen Theorien.

Reine Fiktion

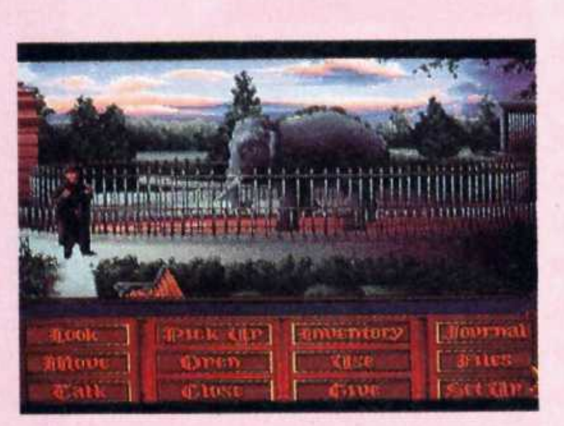
Die Fälle, die der Computer-Holmes zu lösen hat, basieren zwar nicht auf den Büchern von Sir Arthur Conan Doyle, passen sich diesen in ihrem Stil jedoch wunderbar an. Man könnte wirklich glauben, auf verlorene Tagebuchaufzeichnungen des Detektivs gestoßen zu sein.

Die Grafik des Adventures spiegelt das Leben und die Atmosphäre des viktorianischen London wider. Auf einer Übersichtskarte erscheinen in dem Maße mehr und mehr Orte, die Holmes besuchen kann, wie er neue Indizien findet. Die Screens selbst sind sehr detailliert, die Steuerung, bei der Gegenstände im Bild beziehungsweise Befehlstasten angeklickt werden, schien bei einem ersten Probespiel recht logisch. ■

ab



▲ *Bretter, die den Tod bedeuten*



▲ *'Große Tiere' sind in den Fall verwickelt*



▲ *Holmes' Arbeitszimmer*

Darklands™

Die Reise Ihres Lebens



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie!

Tief im Zwielicht des Schwarzwaldes kauern Sie und Ihre Begleiter vor dem Turm des Raubritters. Hans der Alchemist stellt einen mysteriösen Trank neben die schwere Eichentür, während Ebhard der Mönch den heiligen Dunstan anfleht, Ihre Waffen und Rüstungen zu segnen. Gretchen und Sie ziehen nun die Schwerter und bereiten sich auf den Kampf vor.

Mit donnerndem Krachen explodiert die Tür. Sie und Ihre Begleiter stürmen mit erhobenen Schwertern und Keulen in den Turm.

Gerhard "Rotwolf", der grausame Raubritter, und seine bösen Spießgesellen erwarten Sie schon mit gezogenen Waffen. Plötzlich schleudert Hans den Gegnern einen giftigen Trank ins Gesicht. Schwankend versuchen sie, den Dämpfen auszuweichen. Darauf haben Sie nur gewartet - Sie nutzen diesen wertvollen Augenblick, um sich auf den Feind zu stürzen. Der einsame Turm inmitten des gewaltigen Schwarzwaldes hallt von dem Klirren blitzender Schwerter wider.

Darklands. Das erste realistische Phantasierollenspiel. Führen Sie eine Gruppe von Abenteurern durch das finstere Deutschland des 15. Jahrhunderts. Erleben Sie das tatsächliche Mittelalter, in dem Angst, Mythen und Legenden regierten. Reisen Sie hunderte von Meilen, besuchen Sie über neunzig Städte und beobachten Sie, wie sich vor Ihren Augen wilde Schlachten entfalten!

Ihre Aufträge führen Sie bei der Suche nach Ruhm und Reichtum auf abenteuerlichen Wegen in fremde Städte, hinunter in tiefe, feuchte Bergwerkschächte oder in Hexenzirkel. Bereiten Sie sich also auf die Wunder und Geheimnisse von "Darklands" vor!

MICROPROSE

"Darklands" ist bei allen guten Software-Händlern für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. Sie können jedoch auch telefonisch unter der Nummer +44 (0) 666 504 326 einen kostenlosen Katalog von MicroProse anfordern.

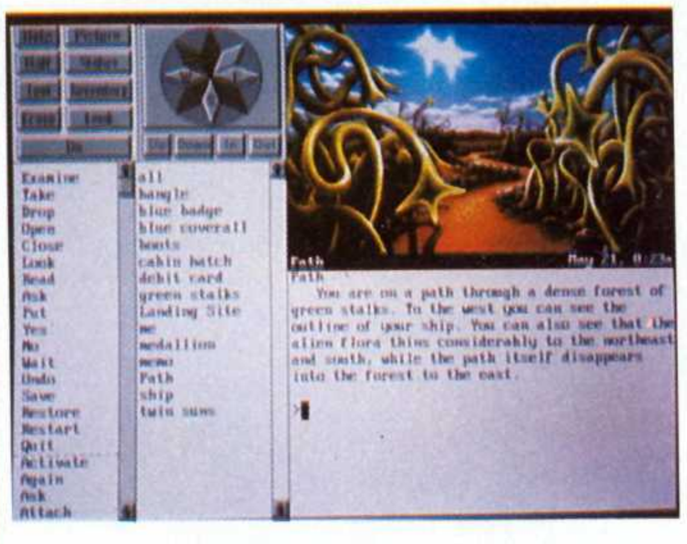
Flug ins Ungewisse

Die lange vernachlässigten Freunde von Textadventures haben Grund zum Jubeln: LEGEND beweist erneut, daß Totgesagte länger leben. Nichts geringeres als eines der großartigsten Bücher von Science-Fiction-Altmeister Frederik Pohl diente als Vorlage für das neue, spannende Weltraum-Epos GATEWAY.

GATEWAY

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Legend**, **USA/Accolade**, **England**, Muster von: **Hersteller**.

Die Geschichte um einen Lotteriegewinner, der das zweifelhafte Vergnügen hat, einen Monat lang mit einem Raumschiff der Heechees, einer aus unerklärlichen Gründen ausgestorbenen, hochtechnisierten Rasse, als Prospektor durch die Galaxis zu schippern, ist von allererster Qualität. Spannend vom Anfang bis zum Ende ist die Story schon als Buch, und die Computerversion macht da keinen Unterschied. Bis sich der Held vom reinen Anfänger auf den nur bedingt steuerbaren Schiffen zum Elitepiloten mit wesentlich höheren Überlebens- und Verdienstchancen vorgearbeitet hat, muß der Spieler eine Menge Hirnschmalz investieren. Und dann geht die eigentliche Geschichte erst richtig los!



▲ Der übersichtliche Bildschirmaufbau läßt keine Wünsche offen

„Spannend wie ein Thriller"



▲ Das Steuerungs-Panel

▲ Neue Dimensionen tun sich auf

Am Anfang war das Wort

Lange zurück liegen die Zeiten der einfachen Zwei-Wort-Parser, die die frühen Textadventures charakterisierten. Was **Legend** hier mit **Gateway** auf die Bildschirme zaubert, ist eine erprobte, gut durchdachte Steuerung mit Maus und Tastatur, mit der auf einfachste Weise sehr komplexe Sätze zusammengestellt werden können. Ein Menü zeigt alle möglichen Worte und relevanten Gegenstände an. Wer nicht tippen will, kann aus dieser Liste seine Befehle ohne Probleme zusammenklicken, Puristen dagegen können sich auf der Tastatur austoben. Die unterstützende Grafik ist mehr als nur schmückendes Beiwerk. Animationen lockern auf, Gegenstände erscheinen oder verschwinden je nach Sachlage, außerdem können durch gut plazierte Mausklicks in den Bildern auch Raumbeschreibungen abgerufen werden. Ist nur die reine Benutzeroberfläche zu sehen, so nehmen die Bilder einen relativ kleinen Raum ein, sind jedoch trotzdem sehr atmosphärisch und aussagekräftig. Für die großen, Screen-füllenden Zwischen-Grafiken wurden unter anderem Bilder von Chris Moore, einem prominenten Fantasy-Künstler, verwendet.

Michael meint:

Die Benutzeroberfläche ist praktikabel, allerdings schon leicht angestaubt. Macht nix, die Story macht es wieder wett. Und wer schon keinen Bock auf Textadventures hat, der sollte sich wenigstens das Buch reinziehen - es lohnt sich...

»GUT«

Hat man sich einmal in die Story verbissen, läßt einen das Game so schnell nicht mehr los. Wer Textadventures nicht mag, wird wohl nie verstehen, was an dieser Art Spiel so faszinierend ist. Für Fans dieses Genres jedoch ist Gateway ein erlesener Leckerbissen und unzweifelhaft ein echter Hit. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	9
Atmosphäre	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



BURGSPEKTAKEL mit ISHAR ins Mittelalter

Am Computer zu sitzen und die Klingen klirren zu lassen ist eine Sache, tatsächlich mit der Hellebarde in der Hand der grimmen Gegnerschar entgegenzutreten eine andere. Wenn Ihr den Mumm habt, ein Lederwams anzuziehen, in Stulpenstiefel zu schlüpfen und ein Breitschwert umzugürten, dann lest weiter ...

Einer wird gewinnen, und dieser Eine darf sich auf das Rollenspiel seines Lebens freuen! Zusammen mit Silmarils haben wir, weder Kosten noch Mühe scheuend, einen Platz beim DRACCON IV auf der Starkenburg ergattert. Der von der Drachenschmiede veranstaltete DRACCON ist ein mehrtägiges Live-Rollenspiel, in dem nachgespielt wird, was Ihr normalerweise nur in Romanen lest, komplett mit opulentem Bankett. Dort werden vom 27.12.92 bis zum 1.01.93 ca. 150 Leute alle neuzeitlichen Utensilien zurücklassen und ein Spiel beginnen, das gerade wegs aus einem Magischen Mittelalter stammen könnte. Und mittendrin in diesem Spektakel: Der Gewinner dieses Wettbewerbs! Doch vor bevor das Vergnügen losgehen kann, müßt Ihr uns eine Frage beantworten.

Wie ist der Name des Drachens, den Siegfried im Nibelungenlied erschlägt?

Solltet Ihr nicht gleich draufkommen, schlagt bei Wagner, Richard Wagner nach, der weiß, wie der geschuppte Unhold heißt. Ansonsten, wie üblich, die Lösung auf eine Postkarte schreiben, das Kennwort ISHAR solltet Ihr auch noch vermerken, und das Ganze an den TRONIC Verlag, 3440 Eschwege, Postfach 870 schicken. Einsendeschluß ist der 8.09.1992, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



BAZAR



Flugi-Pack

Amiga: F.O.T.I., Flight Path 737, Jump jet & Fighter Mission

Der unmögliche Preis:

Amiga nur **99,–**



Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**



PC-Sport-Pack

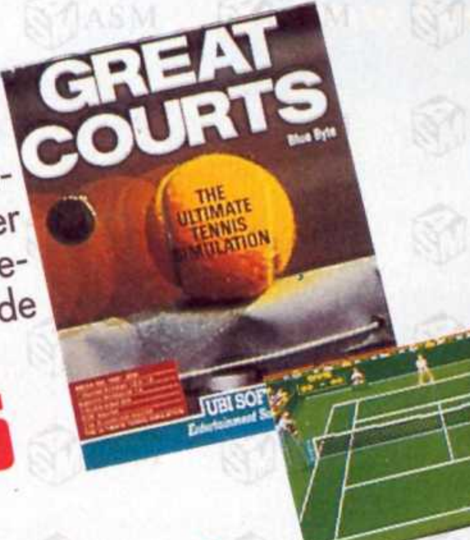
Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing

Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25') **99,–**

Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

PC (5,25") **49,95**





Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele „Rock'n Roll", „Curse of Ra", „Grand Monster Slam", „Oil Imperium" sowie „Conqueror". Was in aller Welt das kostet?

Amiga
PC (5,25" HD!) nur **99,–**



Jetzt zugreifen!

begrenzter Stückzahl

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902



Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,–**

ACHTUNG! Turrican-Shirt!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**



Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

10er Disk-Quader





Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

Amiga-Top-Hit-Pack



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga)

69,95

Electronic Arts-RPG-Pack



ELECTRONIC
ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

79,95

Amiga-RPG-Pack



Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds
(Amiga)

nur **39,95**

Raus damit!

Hier sind noch ein paar minimale Restbestände von Games, die eigentlich komplett ausverkauft waren. Das ist wirklich die allerletzte Chance, noch eines zu erhaschen. Here we go:

Monster Business (Amiga/Atari ST) **29,95**
Loopz (Amiga, PC 5,25") **29,95**
Skat 2000 (Microwelle, Atari ST) **29,–**
Risk It (Microwelle, Amiga) **29,–**
Freddy (Microwelle, Amiga) **29,–**
Block Out (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **49,95**
Super Off Road (C64, Atari ST) **49,95**
ASM-Space-Rat-Shirt (Top-Qualität, M, L, XL) **20,–**
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,–**

No Questions Asked-Packs

No Questions Asked – keine Fragen, bitte! Bei diesen Pack gibt es folgende Regeln:
Der Besteller sucht sich drei Programme aus, die er gerne h ben möchte. Solange der Vorrat reicht, liefern wir nach d sen Wünschen aus. Wenn der Vorrat nicht mehr reicht, fern wir, was möglich ist und füllen dann auf – mindes aber zwei gewünschte Programme werden dabei sein. klaro? Wußten wir doch!

AMIGA:

Archipelagos (ASM-Hit), Chambers of Shaolin (ASM-Hit), Menace (ASM-Hit), North & South (ASM-Hit), Pac-Mania (ASM-Hit), Puzznic (ASM-Hit), Seven Gates of Jambala, Xenon 2 (ASM-Hit)

PC (3,5")

Boulder Dash (Das Original!), Boulder Dash 2, Boulder Dash Contruction Kit, International Karate (alle CGA)

3 Spiele im Pack nur **59,95**

Das Bitmap-Shirt

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

Vorderseite Rückseite

NEU! nur XL, nur **28,95**
Auslieferung ab 3.8.'92!

EXKLUSIV BEI ASM:
Chris Hülsbeck NEUE CD
APIDYA
Der Soundtrack & viel mehr!
Über 70 Minuten Spielzeit!
Auslieferung ab 3.8. '92 Jetzt vorbestellen!
NEU! nur **24,95**

CHRIS HÜLSBECKS SHADES
SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!
TURRICAN MEDLEY • SHADES • MASTERBLAZER • NIGHTMOVES • R-TYPE • POWER OF MAGIC • ADDICTED TO THESE GAMES • TOWER OF BABEL • WARZONE • HEAVENS' GATE • TALE OF GLORY
70:48 min
NUR 23,95 DM
BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!
Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

JOCHEN HIPPEL
Give it a try CD
WINGS OF DEATH ○ BITTNER RAP ○ THE WIZARD ○ DRAGONFLIGHT ○ THE TOWER ○ EXCERPTS FROM GLORY
THALION
NUR 16,95 DM
Bitte Bestellkarte benutzen!
Produced by THALION Software G.m.b.H.

That's your Deal!

Das Turrican-Shirt – viel zu teuer? So bekommt Ihr es UMSONST!

Hier sind noch Abos frei!





Bringt uns einen neuen Leser!

1 ABONNENT für uns = 1 SHIRT für Euch

Bedingungen für Freundschaftswerbung: Der Geworbene darf für die Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben. Abo-Laufzeit: 12 Monate. Man darf sich nicht selbst werben!

ASM – JETZT AUCH HALBJAHRESABO

Näheres hierzu auf der Abo-Werbeseite/Abokarte ganz hinten im Heft!!

KONVERTIERUNG MONKEY ISLAND 2 (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Nun hat es endlich doch noch geklappt: Das, worauf alle Amigos mit Freuden gewartet haben, ist endlich da: das wohl bislang beste Adventure für den Amiga. LucasArts hat uns recht lange warten lassen, aber es hat sich so ziemlich in jeder Hinsicht gelohnt.

Die Grafik hat den Transfer vom PC erstaunlich gut überstanden. Auf den ersten Blick übersieht man fast, daß man es mit einem Amiga zu tun hat. Die Screens sehen trotz fehlender 224 Farben sehr gut aus, die Animationen sind auch sehr flüssig. Erst wenn ein Scrolling hinzukommt, stockt die ganze Sache etwas.

Auch ist die akustische Umsetzung recht gut gelungen, zumindest was die einzelnen Musikstücke betrifft, obwohl einige der gesampelten Instrumente manchmal seltsam klingen. Leider sind den Beschränkungen einige Stücke zum Opfer gefallen, auch kommt das iMuse-System nur sehr selten zum Einsatz: Viele Passagen, die auf dem PC musikalisch untermalt waren, laufen auf dem Amiga in Totenstille ab. Darunter leidet die Atmosphäre etwas, dennoch hat die Umsetzung zumindest einen Hitstern voll verdient. Allerdings unter einer Voraussetzung: Der Spieler muß über eine Festplatte verfügen, ansonsten wird das Handling der 11 Disketten zu einer Qual! ■

man



▲ Bombastisch - auch auf dem Amiga!



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Musik	9
Steuerung	11
Handlung	12
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

TWARE ZU FAIREN PREISEN!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme zum KOMPLETTPREIS von nur **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX,Datei 2.15,Etikettendruck,StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur **29,90 DM**

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD
neutral inclusive LABEL
knallhart kalkuliert !



10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

HARDWARE:

Artikel	Preis
3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs.	269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM)	55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6500 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM	BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM "	" AB 50 DISKS
1,20 DM "	" AB 300 DISKS

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *

PD - ABO - SERVICE
PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search,Headgames,Cobra The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball Peters Quest,Raumstation,Drip-Game Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on Puzzle, Steinschlag,Number-Fum-bler,Halma,Tennis,Space Battle Space War,Missile Com-mand,Jumpy,Super-senso, Cosmoroids Running,Down-hill,Quattro Pyramide Skat und viele andere !

TOP HITS!

105 SPIELE KOMPLETTPREIS nur 119,- DM

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER ENTWICKLUNGS-PAKET komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar,Scheck) 5,-DM,bei Nachnahme 8,-DM.Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM.Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:



Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Land/PLZ/Wohnort

Datum Unterschrift

Ich zahle ☐ per Nachnahme

☐ per Vorkasse (bar,Scheck)

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Workin' Men: System 3

Cale'N'Cale sind die führenden Köpfe des britischen Software-Labels 'System 3'. Mit Computer-Games wie 'International Karate' oder 'The Last Ninja' samt deren Nachfolger gelang ihnen der Durchbruch - vom Indi-Status ins Europa-Business. Jetzt stellt das Duo die Weichen für 'System 3' neu.

▲ Das Duo: Marc (o.) und Adrian Cale

Wir fahren mit der Londoner Tube bis 'Baker Street', steigen hier um in die S-Bahn gen 'Harrow On The Hill', nördlicher Außenbezirk Londons. Harrow, das ist Hauch ländlicher Idylle, Aushängeschild für eine angesehene Kunstakademie und Standort des Software-Labels rund um Marc *(Managing Director und Ferrari-Narr seines Zeichens)* und Adrian Cale *(Executive Director)*, System 3.

Lebt und lebt: Dauerbrenner 'Last Ninja'

Rund ein Jahr wird man sich hier noch gedulden, dann blickt das 'System' auf das erste Jahrzehnt eigener Software-Geschichte zurück, die 1983 mit *Colony 7* für Atari XL anlief. Um die Mitte der Achziger Jahre konzentrierte, nein - beschäftigte sich das Label mit Games für die Acht-Bit-Legenden C-64, Spectrum und Schneider CPC. Mit Erfolg, hält man sich beispielsweise die Verkaufszahlen um 200.000 Stück ihres - wohlgemerkt ersten - *Last-Ninja*-Nachfolgers vor Augen. Noch gegen Ende der Achtziger zehrte das Label von den anfänglichen Ninja- und IK-Erfolgen, so daß auch die 16-Bit-Generation auf ihre Kämpfer- und Karatekosten kam.

1990: *Myth*, das Action-Adventure um Mystik und Mythos, wird für die Achtbitter aus der Taufe gehoben und mausert sich zumindest auf dem 'Brotkasten' zum umsatzträchtigen Zugpferd. Dessen

Standesgemäß Ferrari GPC für ▼ Amiga





▲ Gotcha für Amiga

„System 3: Homerun vor dem Jubiläum"

Sprung auf die NES-Konsole hatten die Cales einem Lizenzankauf seitens *Mindscape* zu verdanken: Aus *Myth* wurde *Conan*, und so konnte auch Kino-Conan Arnold Schwarzenegger noch sein Übriges für die Game-Promotion tun. Damals.

Cale & Cale als Weichensteller

Heute präsentiert das Cale-Duo seinen Fahrplan für die Zukunft. Die Weichen sind gestellt - eingleisig ist abgefahr'n, und eine zweite Spur führt mit der Produktion für NES, Super-NES und Game Boy direkt in die **Nintendo**-Produktrange, der Deal ist perfekt. Debütstück wird noch im Sommer die Umsetzung ihres Klassikers **The Last Ninja** werden, was denn sonst. Auch **Myth**, soeben erfolgreich umgesetzt und rausgeschippert für den Amiga *(siehe auch Test in ASM 5/92)*, soll sowohl PC- und ST-User, aber eben auch die NES- und Game Boy-Spieler unter Euch nicht mehr lange auf die Folter spannen. Derzeit, so Adrian Cale, sei man gar in Verhandlungen mit verschiedenen Herstellern, die sich um die Lizenz für eine Mega-Drive-Version des Ganzen reißen. Es geht also gut los!

Manche können nicht auf einem, und System 3 wollen nicht einmal auf zwei Beinen allein stehen. So bewegt sich ein drittes Gleis mit Volldampf in Richtung Produkt-Lizenzen, deren Ankauf samt des Vertreibens lizenzträchtiger Games. An den Start gehen die Cales *(jetzt auch im Software-Business)* mit nichts Geringerem als **Ferrari Grand Prix Challenge**, für Amiga noch gegen Jahresende. Imagepflege oder mehr? Nun, das 'Mehr' soll sich bald in der Umsetzung zweier Spielhallen-Arcade-Games ausdrücken, schon sehr bald mit **Strike Force** und gegen Januar '93 dann mit **Super High Impact**, einem American-Football-Game erster Güte.

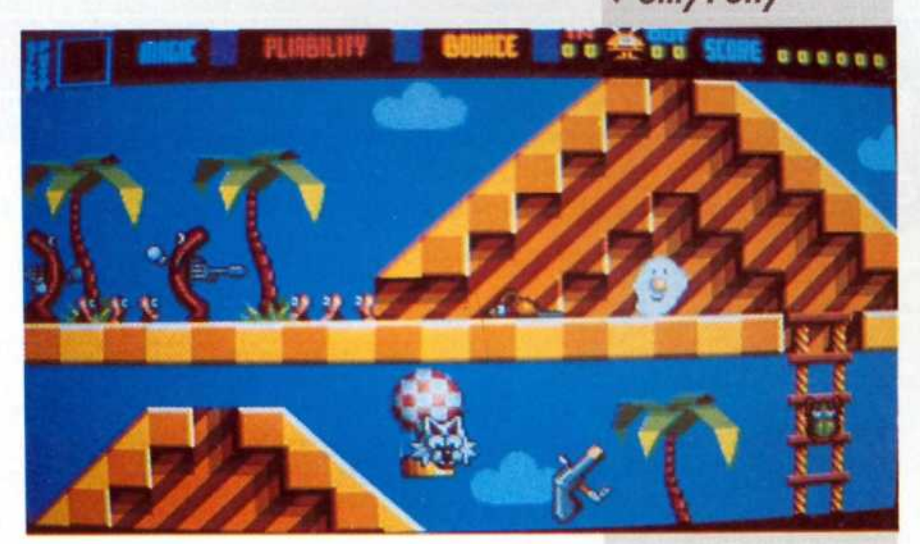
Werfen wir 'at last' noch einen vorwitzigen Blick auf die Palette hauseigener Produkte, so ist **Silly Putty**, das Jump'n'Run mit Denkspieleinlage rund um einen glitschig-klebrigen Chewing-Blob, just im Fertigwerden. Preislich fair *(um die 80 Märker)* und vor allem sehr PC-orientiert *(wenngleich auch für Amiga und ST zu haben)* wird sich **Constructor** geben: ein Mann-gegen-Mann-, Spieler-gegen-Computer-Game um die Weltherrschaft. Wirtschaftliche Aspekte wechseln sich ab mit hart bandagierten, faustrechtlichen Aktionen - und es kann und darf nur einer gewinnen...

Weniger Ernst des Lebens, dafür etwas mehr Leichtigkeit des Seins will **Gotcha** allen Amiganern vermitteln. Das spaßige Action-Adventure im Cartoon-Stil soll im November auf die Frachter gen Germany verladen werden. Dann könnt Ihr Euren Helden sowohl durch futuristisch gestaltete Levels, aber auch in Unterwasserlandschaften oder Käseleveln rumflippen lassen.

Cales Devise: Klare Linie, Spaß und Spielbarkeit, und dies über alles. Bleibt das 'System' seiner Strategie bis zum nächsten Jahr treu, dürft Ihr auf ein megamäßiges Jubiläum gespannt sein, und wir auf einen neuen Trip gen 'Harrow - On The Hill'. ■

Matthias Siegk

Klebt und lebt: der Blob aus ▼ Silly Putty




08
92
SECRET SERVICE

Sommerloch ...

Urlaubszeit: Sommer, Sonne, Strand, eine kühle Brise vom Meer, der Geschmack von Salzwasser im Mund, Sonnenbrand, Segelboote, Luftmatrazen, Palmen, ein kühler Drink, zwei kühle Drinks, viele kühle Drinks, eine Bergwiese, schneebedeckte Gipfel, fröhliches Jodeln von den Bergen, lila Kühe, gelbe Kühe, rote Kühe, Blasen an den Füßen, viele bunte Schmetterlinge, ausspannen, faulenzen, nichtstun, ..., ..., ...

Arbeitszeit: Secret Service, Briefe, ein Vorwort für den Secret Service - ein Vorwort für den Secret Service? Lassen wir's für dieses Mal doch dabei...

Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Storm Master

Mit der folgenden Taktik dürften alle fünf Level kein Problem darstellen: Mit nahezu dem gesamten Anfangskapital sollte Fleisch, Weizen und Honig im Verhältnis 2:1:1 gekauft und die wissenschaftlichen Schulen und die Unterhaltungen gering gefördert werden. Im nächsten Monat werden die durch diese Handlungen erhöhten Steuern eingezogen und der ganze Vorgang wiederholt. Mit dem Restgeld sollten immer *Koolper* gekauft werden, bis vor jeder Stadt zwei oder drei davon stehen.

Das ganze Spielchen macht man solange, bis man mehr als 2000 Tonnen Fleisch, 1000 Tonnen Weizen und 1000 Tonnen Honig hat und die Budgets für Schule und Unterhaltung auf mindestens 50 KAA hat. Mit den so auf über 3000 KAA gestiegenen Steuerleistungen pro Stadt kann man nun mühelos alle zwei Monate eine Armada bauen, einsetzen und bis zu zwei gegnerische Städte zu zerstören. Empfehlenswert wäre jeweils eine Armada, die aus etwa 160 *Skruuz* besteht und eine Geschwindigkeit von über 100 Knoten und eine exzellente Besatzung besitzen. Eine solche Armee plündert die Städte zwar langsam, zerstört die feindlichen *Koolper* aber schnell und mit sehr geringen Verlusten und übersteht etwa 15 computerberechnete Kämpfe.

Wurden anfangs genügend *Koolper* errichtet und bei teilweise geplünderten Städten die Budgets zusätzlich erhöht, so sind höchstens ein bis zwei eigene Städte zerstört. Nun kann Sharkaania durch die riesigen verfügbaren Geldmittel in kürzester Zeit besiegt werden. ■

Heribert Hirth

Robocop 3

Wenn man gegen Otomo kämpft sollte man als erstes versuchen, ihn mit der Pistole zu erledigen. Das kann man allerdings nur, wenn er weit genug weg ist, ansonsten schlägt er einem die Pistole aus der Hand. Entsprechend sollte man die Knarre wegstecken, wenn er einem zu nahe kommt.
Hat man die Pistole dann doch verloren und wurde von Otomo unter 90 % der Energie gebracht, sollte man die Shift-Taste recht oft drücken dann hat man wieder volle Energie. Allerdings sollte man beim Rumhämmern auf der Tastatur nicht vergessen, daß Otomo weiterhin angreift - also eine Hand am Joystick lassen, die andere an der Tastatur. Herausgefunden wurde die ganze Sache auf dem ST, könnte aber auch auf dem Amiga funktionieren. ■

Phillip Kempermann

Tetris

Wenn man bei der Windows-Version etwas mehr Zeit zum Überlegen haben möchte, hält man ganz einfach die Cursor-aufwärts-Taste gedrückt. Solange man dies tut, kann man den Baustein beliebig lange drehen. ■

Karsten Kähler

Apidya

Bei manchen Endgegnern kann man, wenn sie noch leben oder gerade am explodieren sind, in ein Bonuslevel gelangen. Dazu muß man beim Maulwurf, nachdem man ihn erledigt hat, in den Hügel hineinfliegen, bei der Ratte führt der entsprechende Weg durch den Magen, dem Hecht kann man direkt ins Maul schwimmen. Einziger Nachteil der Sache: Hat man das Bonuslevel geschafft, muß man den Endgegner nochmals erledigen.
Wenn man auf den Steinpilz im ersten Level schießt, kommen kleine Pilze herausgeflogen. Sammelt man diese ein, so erhält man ein Schutzschild, das umso stärker wird, je mehr Pilze man auffängt. ■

Jens Hitzel

Toki

Wenn man im zweiten Level an dem großen "Fisch" mit Dreizack und Schild kaputt geht, sollte man, sobald man sich wieder bewegen kann, oben rechts am Fisch vorbeischwimmen. So kommt man mit Leichtigkeit an ihm vorbei und kann ihn gemütlich von hinten erledigen. ■

Jens Hitzel

Eye of the Beholder

Wer noch nach einer deftigen Waffe sucht, der sollte in Level 6 alle zehn Kenku-Eier in den Raum, in dem "Nest" steht, bringen. Daraufhin verschwinden die drei Wände des Raumes und geben eine *Chieftain Halberd +5* frei. Dies ist neben dem Langschwert "Severious" die schlagkräftigste Waffe in diesem Spiel. ■

Jan-Clemens Vogt

Battle Isle

Es gibt eine Möglichkeit, Landeinheiten auf Inseln zu bringen, ohne einen Invader- oder Amazon-Transporter zu benutzen. Dazu verwendet man ganz einfach Invader- oder Bucaneer-Einheiten als Brücke. Positioniert man nämlich z. B. zwei Bucaneer-Einheiten so, daß sie eine Insel mit dem Festland verbinden, können in der nächsten Bewegungsphase ganz normale Landeinheiten die Schiffe als Brücke benutzen. Vorraussetzung dafür ist allerdings, daß die Landeeinheiten die Insel in einem Zug erreichen, Zwischenstops auf der Brücke sind nicht möglich - es sei denn, man verwendet Invader-Einheiten. ■

Sven Rösecke

Wer auch mal die Zwei-Spieler-Level gegen den Computer spielen will, der hat etwas Arbeit vor sich, die für den Amiga beschrieben wird:
Als erstes erstelle man sich eine Sicherheitskopie der zweiten Diskette. Auf dieser Disktte befinden sich im Verzeichnis MAP die gesammelten Informationen über die einzelnen Level. Auf der Sicherheitskopie beginnt man nun mit den Aufräumar-

beiten:
Als erstes werden die Dateien 16 bis 31 der Typen FIN, PMP und SHP gelöscht:
delete MAP/16.FIN
delete MAP/16.PMP
...
delete MAP/31.SHP
Auf keinen Fall darf man allerdings die dazugehörigen COM-Dateien löschen. Die Verwendung eines geeigneten Hilfsprogrammes ist dringend anzuraten, da man sich sonst die Finger wund tippt.
jetzt benennt man die Dateien 00 bis 15 entsprechend um:
rename MAP/00.FIN as MAP/16.FIN
rename MAP/00.PMP as MAP/16.PMP
...
rename MAP/15.SHP as MAP/31.SHP

Damit ändern sich natürlich auch die Paßwörter, mit denen die Levels angewählt werden können, aber das sollte anhand der schon veröffentlichten Liste kein größeres Problem sein.
(Ähnliches Vorgehen dürfte auch bei der PC-Version zum Erfolg führen, bei der Data-Disk könnte es allerdings Probleme geben.) ■

Marc Turnwald

Space Gun

Wenn man die zweibeinigen Aliens schneller beseitigen möchte, braucht man einfach nur auf ihre Beine zu feuern. Irgendwann kippt der Oberkörper nach hinten, und man braucht nicht mehr mühsam den Kopf und die Arme unter Beschuß nehmen. ■

Andreas Völlinger

Nevryon

Und mal wieder etwas für den Archimedes: Die Paßwörter für die Level 2, 5 und 7 lauten:

Mirador
Isengard
Krynn ■

Arkel

Bug Hunter

Und nochmals ein paar Paßwörter für den Archimedes:
23 Castle Road
42 Ford Street
14 Brumley Estate
31 Brumley Estate ■

Arkel

Steigenberger Hotelmanager

Wer mal so richtig Kohle machen will, der sollte mal in der Hochsaison von Mai bis Juni den Preis auf fünf Mark pro Übernachtung herunterschrauben und damit den Monat beenden. Wenn dann die Auslastung auf 100 Prozent ist, sollte man im nächsten Monat alle seine Betten verkaufen. Damit wird die Auslastung eingefroren und man kann beruhigt die Preise auf 300 Mark pro Nacht hochschrauben, ohne daß die Auslastung zurückgeht. ■

Christian Brack

Xenon II

Mit einem Debugger kann man sich auf dem PC an der Datei *X2WEAPS.DAT* zu schaffen machen und sich das Leben im Spiel etwas vereinfachen. Es empfiehlt sich, den Bytes 12 und 13 den Wert CCh zu verpassen, das gleiche gilt für die Werte ab Byte Nummero 36. ■

Rolf Schenk

Wayne Gretzky Hockey II

Hier zwei Tips, mit denen man den Computer ganz gut austricksen kann:
Der Computer hat den Puck, was ja ab und zu mal passieren kann, und Ihr säbelt mit Eurem Spieler *(natürlich ganz unabsichtlich)* einen gegnerischen, nicht-puckführenden Spieler um. Im unteren Teil des Bildschirms erscheint dann der Schiri und zeigt an, daß da irgendwas nicht ganz astrein war, allerdings pfeift er das Spiel nicht ab, aber der gegnerische Goalie verläßt sein Gehäuse, was an sich logisch ist. Jetzt drückt man die Pausentaste

und spielt sofort mit *Return to Action* weiter. Was sehen unsere vor Spielerei ganz lilagrün unterlaufenen Augen? Der Goalie ist von der Bildfläche verschwunden und wir finden das gegnerische Tor vollkommen leer vor. Folgerichtig vermuten wir, daß unser Vorgehen zwar fies, aber praktisch war und bessern unsere Tordifferenz etwas auf. Einziger Wermutstropfen: Unser Spieler, der der für die nicht ganz faire, aber dafür feine Attacke herhalten mußte, bleibt für die nächsten zwei Minuten ziemlich unsichtbar. Es gibt allerdings eine Voraussetzung: Man muß ein normales oder ein Playoff-Spiel machen, im Übungsmodus läuft die Sache nicht.

Und noch ein Trick, wie man zu einem Tor kommt - und zwar ohne sonderlich unfair zu sein: Man fährt in der Links- oder Rechtsaußen-Position parallel zur Bande im gegnerischen Drittel in Richtung gegnerisches Tor. Manchmal kommt es vor, daß sich der gegnerische Goalie aus ungeklärten Gründen ein kleines Stück nach vorne bewegt. Erneut finden wir ein ziemlich leeres Tor vor, der Rest sollte dann reine Routinesache sein.

Noch ein kleiner taktischer Hinweis: Befindet man sich in der Defensive, sollte man sich als *Center* nicht auf den puckführenden Spieler stürzen, sondern dessen Anspielmöglichkeiten abdecken. Den Rest besorgen nämlich meistens die eigenen Verteidiger, und man ist als *Center* dann schon in guter Ausgangsposition für den Konter. ■

Ralf Siegel

SimAnt

Die Maxis-Programmierer haben reichlich Sinn für Humor gezeigt. Zum Beispiel ist es nicht nur möglich, sich per *Exchange* in den Körper einer anderen Ameise zu versetzen, man kann sich sogar in die Spinne verwandeln und auf diese Art mittels Doppelklick rote Ameisen beseitigen. Sinnvoll ist es auch, die Spinne vom schwarzen Nest wegzusteuern. Das macht man am besten, indem man sich in die Spinne verwandelt, dann den Bildschirm mittels Mini-Map in die am weitesten entfernte Ecke scrollt und dann einen Doppelklick in die Ecke vollführt. Die Spinne flitzt dann mit "Jagdgeschwindigkeit" dorthin.

Aber es gibt noch mehr Tricks: Was macht man, wenn man sich ewig weit weg von jeder andern schwarzen Ameise oder einem Futterkrümel befindet und die Lebensenergie sich schon bendenklich nahe dem Nullpunkt befindet? Man schaltet ganz einfach in den Pausenmodus, wechselt zu einer anderen Ameise und von dort sofort, ohne den Pausenmodus zu verlassen, wieder in die Ameise, aus der man geflüchtet ist. Und schon hat dieses Krabbeltierchen wieder volle Energie.

Wer ein *Quick Game* weiterspielen will, nachdem die rote Königin verschieden ist, schaltet bei der Meldung *The red queen starves* einfach in den Experimentalmodus und wartet, bis die rote Königin Geschichte ist. Anschließend kehrt man in den Normalmodus zurück und kann ganz normal weiterspielen.

Ein weiterer Gag der Programmierer ist der *Mystery Button*. Er befindet sich in der Buttonleiste der großen Übersichtskarte und löst mehr oder weniger nützliche Aktionen aus: Entweder verringert oder erhöht er die Zahl der roten und schwarzen Ameisen und der Futterkugeln, es kann aber auch sein, daß die Spinne etwas mutiert und mittels Laserstrahlen Ameisen abschießen kann. ■

Andre Perrot

Fate - Gates of Dawn

Per Modul kann man Winwood recht ordentlich ausstatten, hier ist eine Übersicht, wo was zu finden ist:

Hitpoints: $C145C5
Edelsteine: $C14667
Diamanten: $C1465D
Kristalle: $C1465B
Schriftrollen: $C1465F
Flaschen: $C14661
Pakete: $C14663

Spendiert man seinem Helden beispielsweise 255 Edelsteine, kann man sehr schnell sehr viel Geld machen. ■

The Warlocks and Warriors

Agony

Ein Amiga-Freezer kann dem Flattermann zu deftiger Feuerkraft verhelfen: Bei $1BF steht die Schußenergie, die Werte für Schwert oben und Schwert unten in $1BA und $1BC. ■

T. Thiemann

Necronom

Die Anzahl der Leben ist per Modul bei $500A einzustellen. ■

T. Thiemann

Kick-Off 2

Es müssen nicht immer unbegrenzte Leben sein, die man per Modul einstellt. Bei diesem Game ist die Windstärke bei $19D75 einzustellen... ■

T. Thiemann

R-Type

Das Game-Boy-Modul lebt! Die Zellwachstumssimulation *Life* ist als Spiel im Spielmodul mit untergebracht worden. Um es zu aktivieren, drückt man beim Erscheinen der Highscore-Liste das Steuerkreuz nach links unten und gleichzeitig die Knöpfe A und B. Es erscheint nach dem Drücken von Start ein Editor, mit dem das Spielfeld wie folgt gestaltet werden kann: Das Steuerkreuz bewegt den Cursor, mit A wird eine Zelle gesetzt, mit B eine Zelle entfernt.

Nach einem nochmaligen Druck auf Start beginnt das Zellwachstum nach den folgenden Regeln: Eine Zelle verschwindet, wenn sie von weniger als zwei oder mehr als drei Nachbarn umgeben ist. Hat ein leeres Feld genau drei Nachbarn, so entsteht an dieser Stelle eine neue Zelle. Die einzige Ausnahme von den Originalregeln besteht darin, daß auf dem Game Boy die Zellen altern. Eine Konstellation aus vier benachbarten Zellen, die normalerweise unsterblich ist, verschwindet nach acht Zyklen.

Mit etwas Geschick lassen sich verschiedene kaleidoskopartige bewegte Muster erstellen, es gibt aber auch gewisse Figuren, die sich von alleine über das Spielfeld bewegen. Viel Spaß beim Experimentieren. ■

Peter Gaydos

Spanky's Quest

Hier sind die Levelcodes auf dem Game Boy:

Level 2: 0729
Level 3: 1992
Level 4: 5478
Level 5: 0979

■

Christian König

Ninja Gaiden

Ein kleiner Trick auf der PC-Engine: Nach dem *Game Over* drücke man im *Continue Screen* das Joypad nach oben, so daß der Pfeil auf *End* steht. Jetzt hält man das Joypad nach oben sowie die Knöpfe I und II gedrückt und betätigt die Start-Taste. Man hat nun für die nächste Runde satte 99 Magie-Ladungen. ■

Thomas Kling

Dragon Saber

Um den Arcade-Modus zu aktivieren, muß man im Titelbild das Joypad 30 mal nach oben drücken. ■

Thomas Kling

Lemmings

Nur vier Paßwörter für 120 Level? Die SuperNES-Version macht's möglich, denn dort kann man nach der Eingabe des Paßwortes für das 30. Level der jeweiligen Stufe mit dem Steuerkreuz die restlichen Level anwählen. Hier sind die Zauberwörter:

Fun: ERANAHU
Tricky: OTNAPAH
Taxing: SAMIETT
Mayhem: OGONOMI

Zum Schluß gibt es als kleine Überraschung noch 30 Level der Schwierigkeitsstufe "Sunsoft", diese sind allerdings kaum zu lösen. ■

Tobias W. Reich


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Top Racer

Hier sind alle Paßwörter für das SuperNES:
Schwierigkeitsgrad "Amateur": *MOONBATH, GEARBOX, CAR PARK, ROAD HOG, EMULATOR, ANALYSER, HORIZONS.*
Schwierigkeitsgrad "Professional": *FOUR MEG, LEGEND, THEWORLD, LETSRACE, ALCHEMY, A LOOPER, SEASONAL.*
Schwierigkeitsgrad "Championship": *EDUCATED, OILCLOTH, WRECKAGE, CARACOLE, EPYLLION, GLUCAGON, VALHALLA.*
Bei einigen Paßwörtern muß auf die Leerzeichen geachtet werden! ■

Niki Traxel

Darius Twins

Hat man auf dem SuperNES erstmal über 100.000 Punkte erreicht, sollte man sich nach seinem Ableben in der Highscore-Liste als *ZZT* eintragen. Wenn man anschließend etwas wartet, bekommt man eine tolle Demo zu sehen. ■

Michael Schmidt

Smash TV

Kleine Überraschung auf dem SuperNES gefällig? Dann im Optionenmenü auf *Skill* gehen und dort zuerst die Taste L, anschließend die Taste R drücken, beide gedrückt halten und zusätzlich noch das Joypad nach unten drücken. ■

Michael Schmidt

Thunder Spirits

Um in ein Optionenmenü zu kommen, ganz einfach die Tasten L und *Select* gedrückt halten und dann die Start-Taste betätigen. ■

Michael Schmidt

Populous

Freie Levelwahl auf dem Mega Drive gefällig? Dann ganz einfach *New Game* anwählen und danach Knopf B gedrückt halten. Anschließend das Joypad solange nach oben und unten bewegen, bis einige Zahlen auftauchen. Nun kann man sich sein Startlevel bis 2269 frei wählen. ■

Lars Hamsen

Sol-Feace

Ein kleiner Cheat für das Mega-CD: Im Titelbild die Tastenfolge A, B, C, A, B, C, B, C, B, A drücken. Im nun aktivierten *Config Mode* lassen sich nun die Level einstellen. Wählt man die Spielstufe *Easy*, sollte man Knopf A gedrückt halten und solange das Joypad nach rechts drücken, bis in der Anzeige *MY99* erscheint - 99 Leben winken als Belohnung. ■

Stefan Möller

El Viento

Ist man schon etwas abgeschlafft, kann man sich im Pausenmodus neue Energie besorgen. Und zwar durch folgende Kombination auf dem Joypad: oben, links, rechts, unten. ■

Stefan Möller

Out Run

Ein kleiner Tip für das Game Gear: Sobald nach dem Einschalten das Sega-Logo erscheint, die Knöpfe 1 und 2 sowie das Joypad nach links oben gedrückt halten und solange die Start-Taste drücken, bis das Rennen anfängt. Als kleine Nebenwirkung dieses Fingerhakelns hat man unendlich Zeit und einen ausgeschalteten Kollisions-Check. ■

Christopher Cudennec

Sokoban

Um alle 300 Level auf dem Game Gear anwählen zu können, sollte man *Open* eingeben. Mit *Close* kann man die Levelanwahl wieder ausschalten. ■

Kai Kleiber

Psychic World

Um mit dem Gehirn, an das Cecil im letzten Level angeschlossen ist, fertig zu werden, muß man das Ding mehrmals mit folgender Reihenfolge der Waffen attackieren: Eis, Schall, Laser, Feuer, Gefrierer.
Ein Level- und Soundmenü aktiviert man, indem man im Titelbild das Joypad nach oben links sowie beide Feuerknöpfe gedrückt hält und dann die Start-Taste drückt. ■

Kai Kleiber

Tom & Jerry

Wer auf dem NES gerne unsterblich sein möchte, der versuche sich im Titelbild doch mal mit folgender Joypad-Akrobatik: rechts, rechts, oben, unten, links, oben, rechts, unten, B, A, Select, Start. ■

Günter Maier

Elemental Master

Drückt man auf dem Mega Drive die Tasten A, B, C und Start gleichzeitig, so kommt man in ein Menü, in dem sich so ziemlich alles einstellen läßt. ■

Günter Maier

Roger Rabbit

Na, Probleme mit Roger Rabbit auf dem Game Boy? Keine Panik, hier nun die ultimative Lösung des Games.

Szene 1

Zunächst schicken wir Roger ans Telefon. Nach dem Gespräch mit Marvin begeben wir uns in die Fabrik *(rechter Eingang)*. Wenn Marvin uns den Auftrag gegeben hat, müssen wir zurück ins Studio, um uns mit den beiden Typen zu unterhalten. Jetzt zu Lucy, die uns verrät, wo es das Paßwort gibt, das wir abholen. Dann müssen wir in den Club, wo das Paßwort zur Anwendung kommt *(im Menü mit A anwählen)*. Im Club sehen wir die hundsgemeine Entführung Jessicas und erhalten ein Paßwort: *DLT3QYBY.*

Szene 2

In Valiants Haus zocken wir erstmal die vier leckere Mohrrüben hinter der unteren Tür, bevor wir auf Valiant hinter der oberen Tür treffen. Nach dem Small-Talk geht's feige in den Schrank, bis das fiese Wiesel wieder das Weite gesucht hat. Jetzt gibt es von Valiant einen nützlichen Boxhandschuh, der ab jetzt die wichtigste Waffe darstellt *(im Menü mit A anwählen)*. So ausgerüstet gehen wir zum Bäcker, um mit ihm einen Klönschnack zu halten. Danach gehen wir raus und folgen dem Wiesel. Das Brot, das es fallenläßt, aufsammeln. Im Eiltempo zu Valiant, der uns rät, das Brot vor die Bäckerei zu legen. Klar, machen wir. Blöder Tip. Das Wiesel kommt zwar, aber so können wir es nicht fangen. Also Valiant zur Rede stellen. Doch der hat ein Problem mit dem Klebstoff. Nach einer Unterredung helfen wir ihm aus der Patsche. *(Nach der Unterredung Joypad nach links gegen Valiant drücken und mehrmals B betätigen)*. Jetzt muß Roger den Klebstoff besorgen. Gemeinsam mit Valiant zur Bäckerei. Aber anstatt daß uns Valiant hilft, haut er einfach unter dem Vorwand einer Verabredung ab. Geht auch alleine, denken wir uns, stellen uns ganz rechts nach oben an den Bildschirmrand und warten. Nach dem Gespräch mit dem festgeklebten Wiesel bekommen wir das nächste Paßwort: *GPLDMSRC.*

Szene 3

Erstmal holen wir uns von Valiant eine Fahrkarte. Damit gehen wir in die Fabrik *(linker Eingang)*, geben dem Wiesel eins über die Rübe und schnappen uns die Wumme. Per Straßenbahn geht es ins große Haus. Nach der ersten Treppe gehen wir an die linke Seite des Schreibtisches und drücken mehrmals A. Es müßte jetzt dreimal klingeln *(falls nicht: im nächsten Raum probieren)*. Zack! Da haben wir neun niedliche Schüsse für die Toon-Pistole. Jetzt nach oben gehen, dabei die Wiesel mit der Faust ausknocken. Beim Endgegner zweimal die Balloons treffen, dann wieder auf Faust umschalten. Nach unten gehen und mit dem herabgestürzten Endgegner links neben dem Haus sprechen. Das neue Paßwort gibt es zusammen mit den Schnellschuhen dann gratis: *MMCFGWXJ.*

Szene 4

Im Club 2 ziehen wir erstmal einige Infos ein, und gehen zum angeketteten Auto. Nach dem fälligen

Smalltalk geht's mit der Straßenbahn zu Valiant. Baby Herman überläßt uns ein Axt. Klar was kommt: Mit der Straßenbahn zum Auto, Axt auf Kette und viel Dankbarkeit und eine Pfeife ernten. Und wieder zu Valiant. Nach dem Talk mit ihm verfolgen wir Psycho, dabei den Bomben ausweichen und mit der Faust treffen. Jetzt gibt es einen Paß und ein weiteres Paßwort: *BGQTVKJP*.

Szene 5

Sowas einfaches! Rechts neben dem großen Haus betreten wir den Hafen, ärgern in A1 bis A5 ein paar Wiesel, ziehen ein paar Mohrrüben ab und stellen uns in A6 dem völlig verweichlichten Endgegner. Paßwort: *RTJBWN43*.

Szene 6

Wir steigen in das Haus am Ende des Hafens ein. Dort begegnen wir dem ultimativ letzten Endgegner. Der Weg: *(ab dem ersten Raum)* geradeaus, rechts, dann die zweite Tür, jetzt die erste Tür, dann ins zweite Loch im Boden, im nächsten Raum an der Wand lang *(in der Mitte ist eine fiese Falle)* zur Tür. Tätäää, Tusch - der Endgegner: Dem ersten Schuß ausweichen, dann - mit voller Energie - boxen, was das Zeug hält. ■

Martin Manck

Super Contra

Für alle, die Probleme mit Super Contra haben, hier nun ein paar Tips, wie man mit den diversen Zwischen- und Endgegnern umgeht. Und für alle, die mit der original japanischen Anleitung gestraft sind, ein paar Hinweise zur Steuerung.

Ganz allgemein gilt: Sollte im Zwei-Spieler-Modus einem einmal der Lebenssaft ausgehen, kann per Taste "A" dem Mitspieler ein Leben abgezockt werden, und das mit oder ohne freundliche Genehmigung.

Ansonsten gilt:

A = Springen (in Level 2 u. 5 Hinlegen)
Y = Schießen
X = Waffenwechsel
L + R + Y = Alle Waffen im Sprung benutzen (in Level 2 u. 5 auch Drehen).

Beim ersten Zwischengegner sofort nach links hüpfen, den Granaten ausweichen und drauflosbolzen. Der erste Endgegner schießt aus dem Herz (roter Punkt) - also ordentlich draufhalten. Smartbomben sollen zudem eine fantastische Wirkung haben.

In Level 2 gibt es auf der Karte blinkende Punkte; das sind die Ziele. Die beste Bekämpfungsmethode ist Hinlegen und Feuern. Beim Endgegner ist der Schwachpunkt das rote Auge.

Den Zwischengegner in Level 3 kriegt Ihr, wenn Ihr Euch an die rotierenden Stangen hängt und (gähn) auf das rote Auge feuert. Dem Bohrer, der da aus dem Kopf kommt, sicherheitshalber ausweichen. Sollte der Gegner kein Pieps mehr machen, ist der Absprung angesagt - alles andere wäre für Lebensmüde. Beim Walker immer zwischen den Beinen bleiben. Empfehlung der Stiftung Contra-Test: Flammenwerfer. Den bomben- und alienschmeißenden Fiesling bekämpft man am besten von unten, aber erst nachdem er aufgehört hat, fiese Dinger zu schmeißen. Zielübungen auf das Auge sollen Wunder bewirken.

Im Raum mit dem roten und dem blauen Alien ist der beste Ort die Decke. Danach gibt es ein nicht gerade freundliches Zusammentreffen mit dem Terminator. Nach gelenkten Laserstrahlen und einem Feuerstoß schmeißt das Viech Minen. Also Bewegung ist das halbe Leben. Die beste Waffe ist hier die C-Waffe.

Im Motorradlevel ist Hüpfen die Nummer, die euch das Leben erhält. Beim ersten Zwischengegner (da, wo die Aliens aus dem Schacht kommen), am besten das ganze Feld eindecken, und besonders auf den Schwarzen ballern. Auch bei der Kanone gilt die Devise: Spring um dein Leben. Beim zweiten Zwischengegner sollte man auf den Kopf schießen. Smartbombs haben sich als äußerst nützlich erwiesen. Beim Endgegner immer links halten und auf die Kanonen feuern. wenn der Schutzschild weg ist, auf (natürlich, wie immer) das Auge halten. In Level 5 kann man mit der linken Taste die Drehfelder austricksen. Zum Zerstören der Spinnennester am besten auf den Boden legen. Der Endgegener sollte erst mal eine Smartbombe zwischen die Hörner kriegen und dann immer aufs Auge - bis er lacht.

Die sechs Zwischen- und Endgegner im letzten Level bedeuten dann noch mal einiges an Arbeit für den Feuerknopffinger. Beim Wurm auf die untere Plattform stellen und auf das Maul schießen. Die roten Münder schießen fiese Kletten. Die Zeit der Smartbombs. Beim Herz auf der Stelle stehenbleiben und L+R+Y gedrückt halten. Der Krabbler ist nur durch Beschuß auf das (noch verdeckte) Gesicht zu besiegen. Dem Adler aufs Auge halten. Smartbomben und die Waffe C sind angebracht. Dem nächsten Fiesling gebt ihr erstmal eine Smartbombe zum Kosten. Die Arme abschießen und dann die beiden Augen ins Fadenkreuz nehmen. Der rote Punkt darüber ist das letzte Ziel. Das Gehirn, der letzte Endgegner, ist ohne Optimallösung. Schießen, schießen, schießen ist die Devise. Erst wenn das Auge auf ist, ist er übrigens verletzbar. ■

Georg, Marcus und Christoph

Desert Strike

Wer auf dem Mega Drive immernoch an der ersten Mission knabbert, sollte mal folgende Codes ausprobieren: EQJLHJW, KLOETOG, KTTPWAT. ■

Oliver Knaack

Earnest Evans

Auf dem Mega Drive gibt es eine Möglichkeit, die Level anzuwählen. Dazu pausiert man das Spiel und drückt folgende Kombination: oben, A, unten, B, links, A, rechts, A. ■

Günter Maier

Snow Bros. Jr.

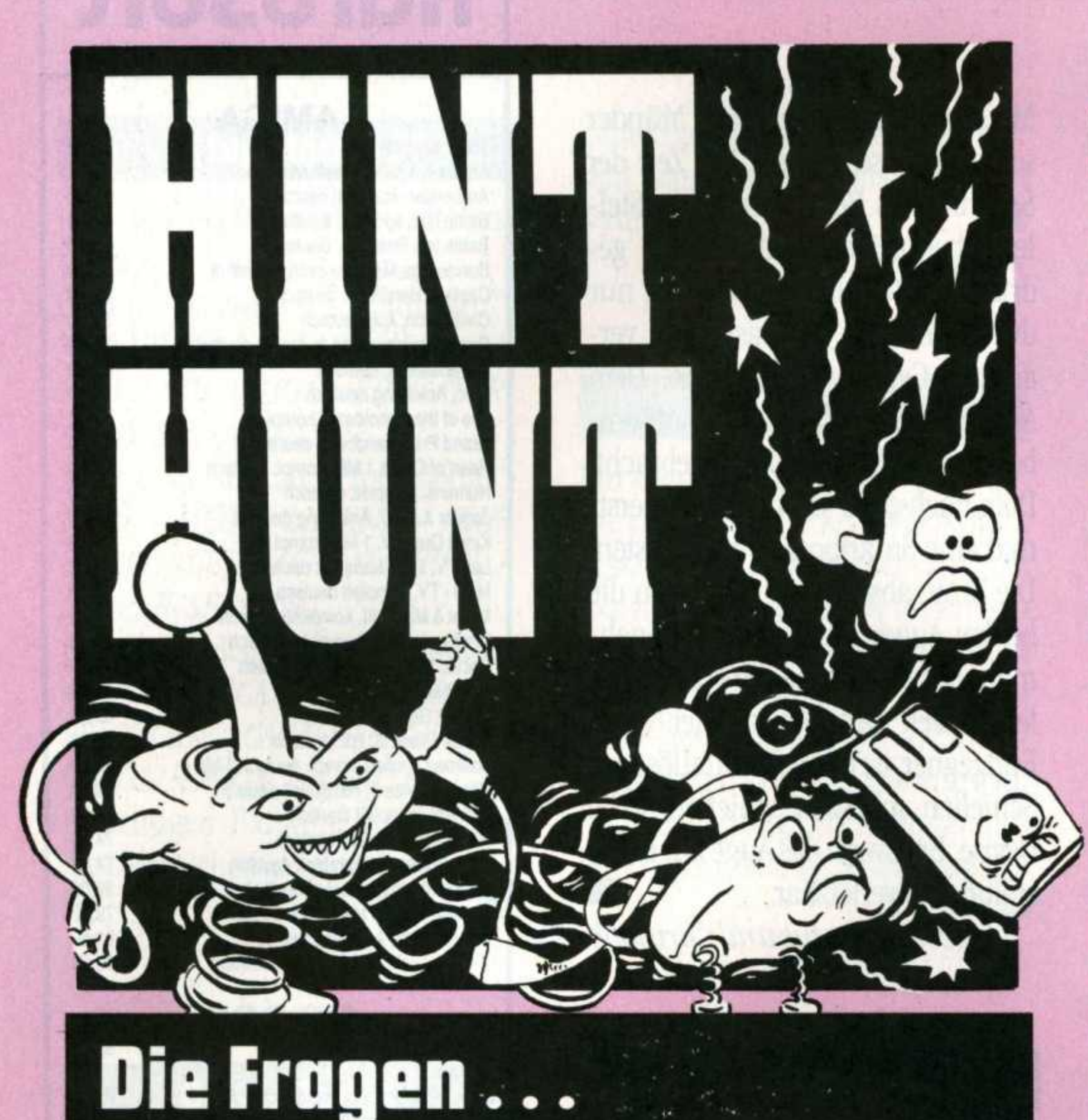
Für eine Levelanwahl drücke man auf dem Game Boy im Titelbild diese Kombination: oben, unten, Select und B. ■

Günter Maier

Jim Power

Man gehe während des Spiels in den Pausenmodus und tippe das Zauberwort *VELOU* ein. Spielt man nun weiter, hat man unbegrenzt Leben und Smartbombs, kann mit den Funktionstasten des Amiga die Level anwählen und sich mit der oberen Tastenreihe die gewünschte Waffe auswählen. ■

Dirk Bujna



Die Fragen ...

Soul Crystal

Gleich drei Probleme hindern Sebastian mit seinem C-64 am Vorwärtskommen: Wie kommt man über die Schlucht mit dem Baumstamm? Welcher Bewohner des Ortes kann ihn durch das Gestrüpp beim Orkkind führen, und wo ist dieser Bewohner zu finden? Was braucht man um einen Hundeschlitten zu bekommen, und wo findet man es? ■

Hitchhikers Guide to the Galaxy

Guido quält sich mit dem Blumentopf herum. Wenn er alle vier Arten von *Fluffs* in den Topf steckt, passiert gar nix. Was muß er tun, und wie bekommt er den Blumenkübel schließlich auf das Raumschiff? Auch mit dem *Hedge* hat er seine Probleme. Nach der Landung auf Magaretha ist es nämlich versperrt. Wer weiß, wie es geöffnet wird? ■

Monkey Island I

Bert sucht auf Monkey Island (TM) den Weg durch die Katakomben. ■

(Immer der Nase nach! Allerdings nicht der eigenen, sondern der des Navigatorkopfes, den man bei geschickter Verhandlung mit den Eingeborenen im Tausch gegen eine bestimmte Broschüre, die ebenfalls was mit Köpfen zu tun hat, erhält.)

Monkey Island II

Peter hat sein Problemchen im dritten Teil des Adventures. In Le Chucks Burg hat er den Schlüssel zum Gefängnis gefunden, seine gesiebte Luft geatmet, begriffen, wie er die Kerze ausspuckt, aber jetzt hängt er in einem dunklen Raum fest, in dem er nur vier Punkte und einen Kreis sehen kann. Wie kriegt er Licht ins Dunkel? Sprich: Wo gibt es die Streichhölzer? ■

(Schau' doch ganz einfach mal in das Tütchen, das man ganz automatisch von der Voodoo-Lady erhält!)

Ultima 5

Ein potentieller Avatar sitzt im Enddungeon *Doom* im Level 7 fest. Alle Gegenstände nennt er sein Eigentum und die *Shadowlords* haben ihren Löffel im Kollektiv über den Jordan geschmissen. Wie findet er *Lord British* und wo ist der Ausgang? ■

Phantasie III

Martin kommt auf seinem Amiga nicht weiter. Wo ist die *Hall of Giants*? Wozu ist der *Wand of Nikademus*? Und wie kommt er in die *Dwarven Bourials Grounds*? ■

Black Crypt

Die Amiga-Version macht Martin ernsthafte Schwierigkeiten. Wie kann er in Ebene 4 am Punkt 27,16,4 die grünen *Slimer*, die an der Decke kleben, vernichten? *Dragon* hat sich im ersten Stock verrannt. Wie kann er den *Twin* eine Treppe tiefer ins Jenseits befördern? Wo gibt es das Schwert *Ogreblade*? Und wo ist der Schlüssel für die Tür im Westen des Anfangslevels? ■

Ghostbusters II

Heiko sucht einen Cheat für unendliche Leben auf dem Amiga. ■

SWIV

Und wenn schon, dann richtig: Auch hier sucht Heiko den Cheat für unendliche Leben. ■

Blues Brothers

Corinna sucht verzweifelt nach dem Ausgang von Level 1. ■

Dragon Wars

An der Stelle wo *Steinarme* liegen sollen, findet Christian in der deutschen Amiga-Version nur Steinwaffen - es lebe die konsequente Eindeutschung von *Stone Arms*. Wer kennt eine Möglichkeit, diesen Fehler zu umschiffen? ■

Indiana Jones III

Ursula fragt, ob sie unbedingt den Zeppelin besteigen muß. Und was hat es mit dem Mann mit der Zeitung am Flughafen auf sich? ■

(Nein, der Zeppelin ist nur für die, die in der Bücherei in Venedig nicht lang genug gesucht haben. Dort gibt es nämlich eine nette Anleitung zum Thema: Wie klaue ich einen Doppeldecker vom Flugplatz - oder zumindest so ähnlich. Den Typen mit der Zeitung kann Daddy Jones in ein Gespräch über seine Kinder verwickeln, während Junior in die Manteltaschen greift, um die Tickets zu organisieren. Aber wir müssen diesen ehrlichen Bürger nicht beklauen, denn wir wissen ja, wie man den Doppeldecker startet und so braucht uns der Zeppelin nicht die Bohne interessieren.)

Elvira

Auch bei Elvira hat Ursula ein Problem: Wo findet man bei Elvira den *tödlichen Nachtschatten* und wie tötet man *Emelda*? ■

Quest for Glory II

Frank versucht seit geraumer Zeit in der Wüste die *Scorpione* und *Ghouls* zu besiegen - bisher ohne Erfolg. ■

(Vielleicht hilft etwas mehr Training?)

Operation Stealth

Zudem sucht obiger Herr noch das Spanngummi. ■

Mines of Titan

Jan sucht alle möglichen Tips und Tricks. (Zum Beispiel wie man in das *Office* kommt, was soll man in den Minen, oder was kann man mit dem *Rebot Terminal* machen.) ■

Bubble Bobble

Der Schlüssel fehlt Andreas zum Glück. Er ist in Runde 199, hat aber das begehrte Stück noch nicht. Wie bekommt er den Schlüssel? Und, vor allem, wo ist er versteckt? ■







Final Fantasy Adventure

Für Marcel stellt das Game-Boy-Spiel ein echtes Problem dar. Er befindet sich im Südwesten der Spielwelt, hat die Städte *Jadd* und *Menos* besucht und den Vogel *Chocobo* gefunden. Zudem weiß er, daß er sich nach Süden in eine Höhle begeben muß und hat dafür auch schon den Hinweis *Palm Trees ... 8* :bekommen. Nun geht bei ihm aber nichts mehr. Wer hat Tips für ihn?
Jan dagegen versucht bisher vergeblich die Gegend, die mit *Fatal Poison* gefüllt ist, zu durchqueren. Wie geht's? ■

Zelda II

Buster wird von schwerwiegenden Fragen geplagt: Woher kriegt man die *Boots* mit denen man über das Wasser laufen kann und von denen man in Naboorn soviel erzählt bekommt? In welchem Palast ist die *False Wall*, von der man in Darunia soviel hört, und wo genau im Palast ist sie? Weiterhin steht in Darunia in einem leeren Haus "The east of Narunia has.." - ja, was bitteschön? ■

Police Quest II

Christian wird in Cotton Cove immer wieder von Baines abgeknallt. ■

(Was sich vermeiden ließe, wenn man den Revolver im Polizeirevier auf dem Schießstand ordentlich justiert.)



... und ein paar Antworten

Warp

Zunächst zu einer älteren Frage von *Airman* aus der 5/92: Um in den geschützten Bereich eindringen zu können, muß man alle vier Kraftwerke, die diesem Schutzschirm mit Energie versorgen, zerstören. Die Kraftwerke befinden sich an den vier "Ecken" des Levels. ■

Tobias Ruppert

Phantasy Star III

Zur Frage von Andreas aus Heft 6/92 gibt es folgende Antwort: Mit den *Sub Parts* begibt man sich nach Aridia, und dort zur Cyborg-Stadt Hazatak. Direkt unter der Stadt verläuft ein Fluß, wenn man dort das Wasser berührt, verwandelt sich Wren. Der Rest ergibt sich von selbst. ■

J.-R. Gerdes

Legend of Faerghail

Eigentlich war Bastians Frage nach dem Namen von Findals Vater ganz überflüssig, denn im Handbuch findet sich der der komplette Stammbaum der ganzen Sippschaft abgedruckt... ■

Jürgen Braun

Chaos Strikes Back

Da der Weg zur *Ful Ya Pit* nicht in einigen wenigen Worten beschrieben werden kann, sei Sven auf die ASM Special 8 verwiesen. Dort ist sie in Level 10 mit einer "7" markiert. In sie müssen die vier *Corbums* hineingeworfen werden, um das Spiel zu lösen. Allerdings sollte man die *Pit* nicht mit der Fallgrube davor verwechseln, auch sollten keine anderen Gegenstände versenkt werden - es sei denn, man hat vorher abgespeichert! ■

Jürgen Braun

Might & Magic III

Zunächst zur Frage von Stefan: das Paßwort für Schloß Whiteshield lautet *JOABARY.* Und der Vollständigkeit halber auch gleich noch die Portal-Codes der deutschen Version:

Wachbucht: SEE
Glutgipfel: HEISS
Fountain Head: HEIM
Waldabar: FREI
Sumpfstadt: PECH
Arena: ARENA
Insel des Feuers: FEUER
Bussardklippe: ERDE
Schlangenwald: LUFT
Innermoore: WASSER

■

Markus Müller

Impact

Hier sind die gesuchten Paßwörter ab Level 40:
40-49: PLUS
50-59: HEAD
60-69: FORK
70-79: ROAD
80-89: USER ■

Klaus Ullrich

Rad Racer

Für Andreas gibt es gleich zwei Cheats. Keine Panik, wenn man eine Strecke mal dank unfairen Zeitlimits nicht geschafft hat. Man wartet ganz einfach, bis nach der Streckenauswertung die Aufforderung erscheint, die Start-Taste zu drücken. Drückt man diese Taste dann zusammen mit dem A-Knopf, macht man an der Strecke weiter, an der man zuvor gescheitert ist und braucht nicht wieder von vorne anfangen.
Im gleichen Bildschirm kann man auch die zu fahrende Strecke direkt anwählen: Man halte den Joystick nach rechts oben und die Start-Taste gedrückt, und betätige siebenmal den B-Knopf. Von jetzt an erhöht jede Betätigung des B-Knopfes das Startlevel. ■

Uwe Walschuß

Indiana Jones III

Axel hat, je nach System, verschiedenen Möglichkeiten, bei dem Action-Spiel zu cheaten. Der Eintrag von *Sillynam* soll auf dem Amiga unbegrenzte Continues liefern. Auf einem nicht näher genannten System soll nach der Eingabe von *IEHOVA* im Titelbild mit "L" ein Level weiter geschaltet werden.
Alternativ soll auch durch gleichzeitiges Drücken der Tasten *FISH* plus einer Zahl für das gewünschte Level eine Levelanwahl möglich sein. Auf dem C-64 genügt es, nach einem Reset *POKE 32552,173 : SYS 32092* einzutippen, um unbegrenzt Leben zur Verfügung zu haben. ■

J. May/F. Flerack/M. Giersen

Hawkeye

Der Cheat, den Carsten suchte, geht wie folgt: Ganz einfach im Titelbild (nicht im Ladebild) *VALSSPELER* eintippen, und schon ist man unsterblich. Man kann auch auf die altbewährte Reset-Methode zurückgreifen, und zwar mit *POKE 6105,189 : SYS 23558.* ■

Mark Giersen

Kangarudy

Einen generellen Cheat gibt es wohl nicht, per Modul kann man sich über *POKE 21445,173* allerdings unendlich viele Raketenrucksäcke besorgen. ■

Mark Giersen

Bard´s Tale

Michael hat zwei Wege, um in *Mangar's Tower* zu kommen. Der direkte Weg führt über den offiziellen Eingang, dazu benötigt man allerdings den *Master Key*, wozu wiederum viel Kohle benötigt wird. Der andere Weg führt durch vier großen Dungeons des *Wine Cellar* und der *Sewers*, dort findet sich eine Treppe zum Turm an den Koordinaten 17/16. Der Weinkeller gehört übrigens zu einer Taverne in der *Rakhir Street*.

■

Martin Schott

Kult

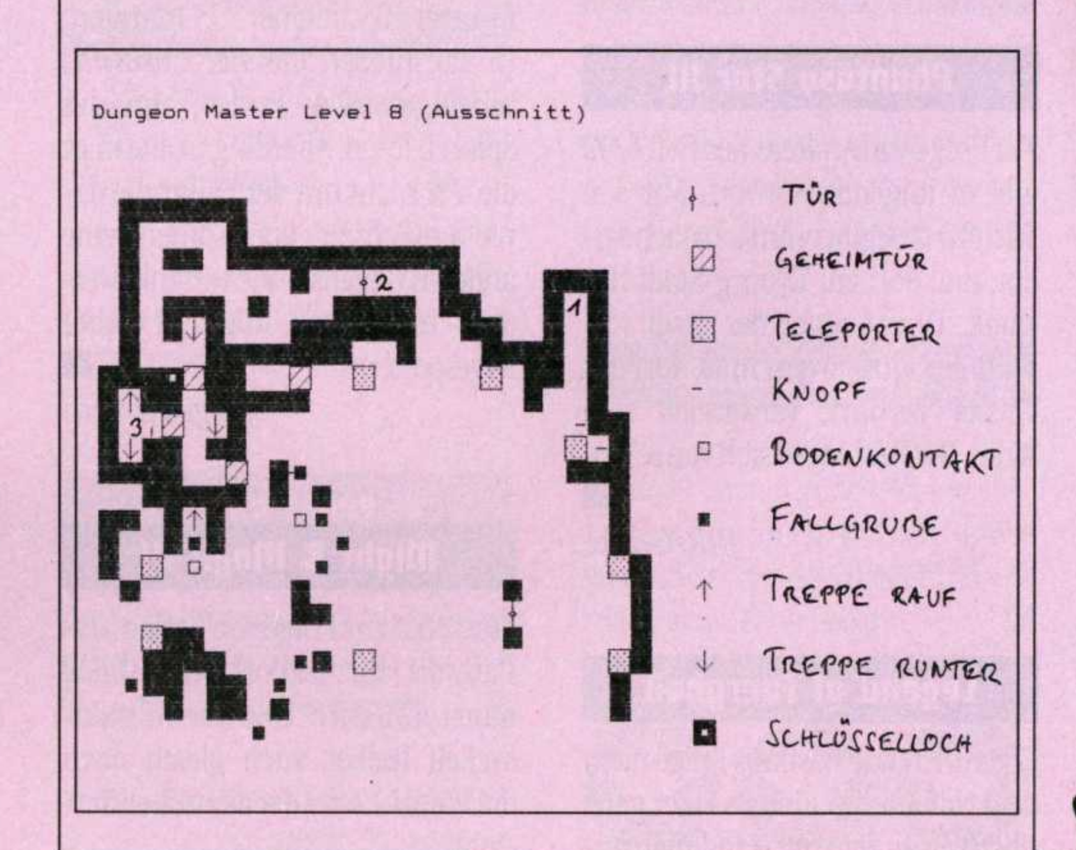
hier sind auf Wunsch eines ungenannten Lesers die restlichen Schritte, die nach den Prüfungen zum Erfolg führen.
Sobald man alle Totenköpfe hat, gibt man sie dem Protozorq am *Changer*, dafür erhält man von ihm das "Ey". Jetzt drückt man das Auge, worauf man in den Berg gelangt. Dort nimmt man den Ring und zeigt dem Protozorq das "Ey". Sobald man den Ring betritt, trifft man auf vier Protozorqs. Den rechten hinteren dieser Herren setzt man mit einem "PSI-Hirnwischer" außer Gefecht, und der Weg ist frei. Möglicherweise wird man nun in einen Seitengang des Vorhofs versetzt. Hinter der Klappe wartet Delios, bei dem man "PSI-Gewalt" einsetzt. Der Leiche kann man einen Gegenstand abnehmen, anschließend wird getaucht, wobei man den "Zonenscanner" einsetzt. Es öffnet sich ein weiterer Durchgang. Hat man den Weg ohne "Zapstick" gewählt, kommt man zu einer "Krötenwand". Drückt man das Auge, steht man plötzlich hinter ihr. Um durch das Gitter in den Berg zu kommen, muß man das Seil über den Hebel werfen. Im Berge warten Ash und seine Tochter Nromajeen. Die Waffen abgelegt und den "Zonenscanner" einge-

Dungeon Master

Peter hatte Probleme beim Öffnen der Geheimtüren zu den drei Treppen in Level 8. Und so wird's gemacht: Im Südosten des Levels ist irgendwo eine Art Gulli, in dem ein Schlüssel liegt, den man nautürlich mitnimmt. Dann holt man bei Punkt (1) der Karte die Truhe aus dem Gang, wobei man auf die Feuerbälle achten sollte. In der Truhe findet man einen *Skeleton Key*. Nun begibt man sich nach (2), öffnet die Tür mit dem ersten Schlüssel und hält den *Skeleton Key* an den Totenkopf.neben der Treppe. Jetzt öffnet sich eine Geheimtüre, hinter der sich eine weitere Treppe befindet. Damit ist die Treppe zu Level 9 frei, die Geheimtür zu den anderen Treppen läßt sich nur von der anderen Seite (3) öffnen, dazu muß allerdings erst Level 7 komplett gelöst werden.
Jens und Sven, die beim Kampf gegen Lord Chaos ihre Probleme hatten, waren mit dem Nischentrick schon ganz gut beraten. Allerdings läuft ohne den vollständigen *Firestaff* nicht viel. Diesen muß man sich aus Level 7 besorgen und zum *Power Gem* in Level 14 bringen und dort den passenden Zauberspruch aussprechen. Um Lord Chaos dann endgültig zu erlösen, muß er mit der Option *Fluxcage* des *Firestaff* eingemauert werden, wobei eine Ecke oder Nische ganz praktisch sein kann. Ist die Ratte in der Falle, läßt man ein ordentliches *Fuse* aus dem *Firestaff* auf ihn einwirken, und wieder einmal wurde die Welt gerettet.

■

M. Schott/J. Baum



setzt, und schon findet man in in einer Mumie eine totenerweckende Bohne und einen PSI-Trank. Anschließend geht man durch den linken Gang.

Durch eine Klappe gelangt man ins Refektorium. Von dort aus geht es zur "Schwelle der Wahrheit", wo man die Protozorq-Priesterin bekämpfen muß, was auch mit Muskelkraft zu machen ist. Das "Ey" wird in den den Mund der linken Statue gelegt und anschließend der Altar untersucht. Die "Statue von Saura", die an der Decke hängt, wird wird mitgenommen.

Vom Raum "Gottes Gegenwart" geht es zu "Sauras Ruhe". Hier wird die Statue in die Nische zu den anderen gestellt, und es öffnet sich eine Klappe die in den Raum "Befriedigung der Mächte" führt. Die dortige Priesterin wird nach der Opferung erledigt, wofür ein starker "Hirnwischer" und ein Schluck aus der "PSI-Flasche" ganz nützlich sind. Dadurch wird die Priesterin zu Sai-Fai, der gesuchten Schwester. Man nimmt sowohl den Affen als auch die Schwester mit und begibt sich wieder in "Sauras Ruhe". Dort wird der Affe in die Klappe gesetzt.

Auf geht es zum letzten Kampf: Im Raum "In Gottes Gegenwart" hat sich inzwischen die Sternenwand gehoben, und den Weg in den Raum "Laichomat" freigegeben. Dort erscheinen die Protozorqs Qrich und Harssk. Der erstere ist mit "PSI-Kraft" zu besiegen, der andere nimmt jedoch Sai-Fai als Geisel. Zuerst benutzt man einen "Hirnwischer", der sich gewaschen hat, anschließend schließt man die Klappe mit Telekinese. Jetzt müßte Harssk sein Opfer losgelassen haben, um die Klappe zu öffnen. Hat er das, nimmt man den Dolch und wirft ihn auf Harssk. Das war's.

■

Martin Schott

Ultima I

Markus kann seine Suche nach der Zeitmaschine nach folgender Beschreibung erfolgreich absolvieren:

Die Zeitmaschine findet man im *Sign Post*, allerdings erst dann, denn man im 8. Level ist und den Titel des *Space Age* sowie vier *Gems* besitzt. Den Titel erlangt man dadurch, daß man sich im *Transport Shop* ein Shuttle kauft und ins All fliegt. Neben dem Transportmittel sollte auch ein *Vacuum Suit* zur Ausrüstung gehören, Geld ist auch nicht zu verachten, da das Andocken an eine Station etwas teuer ist. Jetzt gilt es, 20 Aliens abzuschießen. Dazu begibt man sich mit "I" und "H" in den Hyperraum und wartet, bie die Herrschaften auftauchen.

War die Jagd erfolgreich, begibt man sich nach Sosaria und sucht dort die Könige in ihren Schlössern auf. Von ihnen erhält man den Auftrag, in einem Dungeon ein Monster zu töten oder einen Gegenstand zu suchen, der in einem der Türme zu finden ist. Erfüllt man diese Aufgaben und überbringt dem Auftraggeber die Freudenbotschaft, erhält man jeweils ein *Gem*.

Hat man alle diese Aufgaben erledigt, begibt man sich zur Zeitmaschine und steht kurz darauf Mondain gegenüber, der gerade mit dem *Evil Gem* experimentiert. Man hält ihn davon ab, indem man ihn erstmal ordentlich vermöbelt und dann in eine Ecke drängt. Sieht es so aus, als ob Mondain tot ist, schlägt man noch ein paar mal auf ihn ein, schnappt sich das *Evil Gem* und zerstört es.

■

Mark Giersen

They Stole A Million

Auch wenn es Carsten nicht unbedingt gefällt: Ohne Löhnung gibt es keine Informationen. Um an den Wächtern vorbeizukommen, sollte man sie genau beobachten und dann seine Aktionen entsprechende timen. Ist man jedoch an erster Stelle ein Schläger, kann man die Wächter auch umnieten, indem man einfach auf sie draufgeht.

Dieses Vorgehen sollte man bei Wächtern mit 100 Prozent Effektivität allerdings nicht unbedingt anwenden.

■

Buster

Operation Stealth

Wenn Morris alles richtig gemacht hat, sollte eigentlich nach kurzer Wartezeit ein Taxi kommen. Ist dem nicht so, wurde vielleicht nocht eine wichtige Aktion übersehen. Was zu tun ist: Geldstück im Automat finden und damit eine Zeitung aus dem Automat ziehen, in der Toilette den ausweis fälschen, den Brief entgegennehmen, den Koffer von M. Martinez plündern, den Rasierer einschalten, die Geheimbotschaft entegegennehmen - und dann erst den Flughafen verlassen.

■

A. von Hedenström

Déjà Vu

Hier ist die Komplettlösung, die sich Tobi gewünscht hat: Als erstes nimmt man den Mantel und die Pistole, schaut draußen in den Spiegel und geht durch die Tür in den Flur. Dortens geht man durch die vordere Tür und die Treppe hinauf, wo man sich die Bilder an der Wand anschaut, die Tür öffnet und das Arbeitszimmer betritt. Mit dem Schlüssel aus dem Schreibtisch kann man die verschlossene Tür öffnen, dahinter verbirgt sich eine Leiche. Diese wird untersucht und alles mitgenommen, was nicht niet- unf nagelfest ist. Die Kombination des Wandsafes ist übrigens 33-24-36.

Den Ort des Grauens verläßt man durch das Fenster, klettert auf der Feuerleiter ein Stockwerk höher und betritt den dortigen Raum durch das Fenster. Im Mülleimer findet man eine Spritze, weiter geht es mit dem Aufzug, und zwar mit dem zweiten Knopf von unten in Richtung Casino, wo man solange mit einer Slot-Machine spielt, bis diese auszahlt.

Jetzt geht es mit dem Aufzug ganz nach unten und auf die Straße. Sollte einem hier ein Straßenräuber über den Weg laufen, schlägt man ihn einfach ein bischen KO, dies sollte man jedoch nicht allzuhäufig machen, da er sonst Amok läuft. Bei dem parkenden Mercedes räumt man das Handschuhfach aus, wer gerne etwas mehr Action haben möchte, könnte mal versuchen, mit der Karre loszufahren - vorher empfiehlt sich allerdings ein Abspeichern.

Im Waffenladen wird eine neue Waffe nebst Munition gekauft, anschließend werden die folgenden Adressen abgeklappert: 34 West Sherman, 1212 West End Street, 520 S. Kedzie in Chicago und 626 Auburn Road. In der Apotheke nehmen wir das "Bisodiumitis" und probieren gleich mal aus, wie es wirkt. Im eigenen Büro schießen wir auf den Schatten im Fenster, gehen dann hinein und nehmen die Akten mit, bei allen anderen Adressen werden die Akten und Dokumente eingesammelt, die als Beweismaterial dienen könnten.

Per Taxi geht es wieder zurück in die Peronia Street, dem Ausgangspunkt der Reise. Dort wird der Dame im Kofferraum des Mercedes eine Dosis des Wundermittels verabreicht, sie erinnert sich an eine Adresse, die als nächstes aufgesucht wird. Am neuen Schauplatz wird zunächst der Briefkasten geleert, anschließend wird an der Türe ganz freundlich geklopft, und dem öffnenden Typ ganz unhöflich auf die Nase geklopft.

Im ersten Stock wird alles mitgenommen, was hinter der Türe so alles rumliegt, eine Türe weiter wird genauso verfahren. Gegen den kleinen Hunger hilft ein Schokoriegel, bevor es mit dem Taxi weitergeht, macht der Bleistift noch einen wichtigen Hinweis auf dem Notizblock sichtbar.

Wer glaubt, daß er jetzt völlig unschuldig zur Polizei gehen kann, der kann es ja mal versuchen. Der erfahrenen Privatdetektiv macht jedoch erst noch einen kleinen Spaziergang durch die Kanalisation. Dort wird mit dem neuen Ballermann so nebenbei ein Krokodil erlegt, die alte Knarre wird kurzerhand in den Strudel geworfen, ihre Farbe hat uns ja sowieso nicht gefallen. Anschließend darf man dann ganz sorglos zur Polizei gehen und sich seine Streicheleinheiten abholen.

■

A. von Hedenström

Ultima V

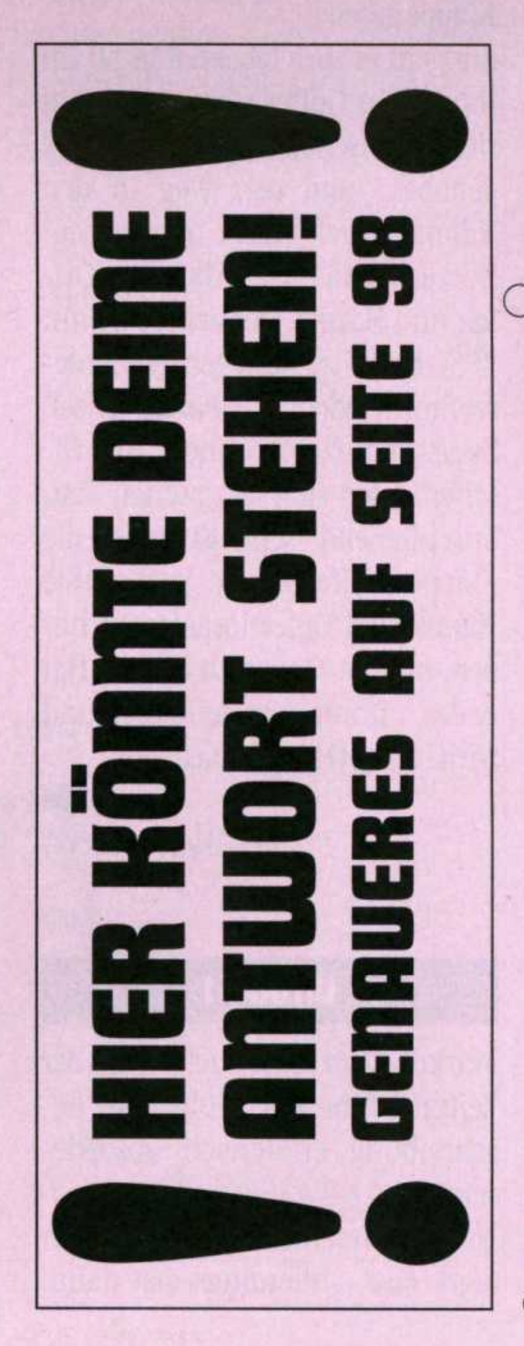
Thomas und *The Last Avatar* hatten eine ganze Menge Fragen, entsprechend umfangreich ist auch die Antwort ausgefallen.
Die blau schimmernden Türen sind magisch verschlossen, mit dem Zauberspruch *Unlock Magic* oder den *Skull Keys* kann man sie öffnen. Die Schlüssel kann man entweder bei der Köchin in *Serpent's Hold* kaufen, oder gratis in einem hohlen Baum in der nordwestlichen Ecke von Minoc finden, allerdings nur einmal am Tag.
Das Paßwort für die *Resistance* lautet *Dawn*, das für die *Oppression Impera*. Aus der Unterwelt kommt man entweder durch den Dungeon wieder raus, durch den man reingekommen ist, oder, falls man per Schiff durch den Strudel gekommen ist, durch den Dungeon *Despise*, dessen *Word of Power VILIS* lautet. Und die Paßwörter für die anderen Dungeons:
Hythloth, auf der *Isle of the Avatar: IGNAVUS. Shame*, am *Lock Lake: INFAMA. Wrong*, an der Nordküste: *MALUM. Destard*, südwestlich von Trinsic: *INOPIA. Covetus*, südlich von Minoc: *AVIDUS. Deceit*, auf einer Insel nördlich der *Verity Isle: FALLAX. Doom*, in der Unterwelt unter dem Dungeon *Shame: VERAMOCOR*.
Den Gargoyles vor Lord Blackthornes Privaträumen kann man mit etwas Glück entgehen, indem man direkt auf die magische Türe zugeht, notfalls kann man sich auch mit einem *Invisibility Ring* für jedes Partymitglied behelfen.
Das *Glass Sword* befindet sich in den Bergen nördlich von Britain. Mit den *Gems* entdeckt man einen dunklen Fleck auf der Karte am westlichen Ende der Bergkette. Man erreicht diesen Fleck dann mit Hilfe des *Grappler* von Lord Michael aus der *Empath Abbey* und gegebenenfalls einiger *White Potions*. Mit dieser Waffe kann man jeden Gegner mit einem Schlag erledigen, das Schwert zerbricht allerdings anschließend. Gegen die *Shadowlords* sollte man es nicht einsetzen, denen kommt man anders bei.

Die *Shrines* und die dazugehörigen Mantras:
Justice: BEH
Sacrifice: CAH
Honesty: AHM
Valor: RA
Compassion: MU
Humility: LUM
Honor: SUMM
Spirituality: OM

Noch einige kleine Tips zur Überwindung von Startschwierigkeiten: Mit genügend *Skull Keys* kann man sich in den Schatzkammern im Keller von Lord British's Schloß nach Herzenslust bedienen. Das Schönste an der Sache kommt allerdings noch: Man braucht die Etage nach der Plünderung nur kurz über die Leiter verlassen, und schon sind die Schatzkisten wieder gefüllt. Leider sind auch die Türen wieder verschlossen, so daß man einen ordentlichen Vorrat an *Skull Keys* bei sich haben sollte.
Die Kohle aus dem Raubzug sollte man in *Buccaneer's Den* in *Invisibility Rings* investieren. Trägt jeder Recke einen solchen, wird die Party von Monstern nicht mehr belästigt und kann aus dem Hinterhalt genüßlich die Monster killen.

■

A. von Hedenström





Digi-Sound -fast geschenkt

Das Problem ist allgemein bekannt, jeder PC-Besitzer wird normalerweise schon direkt nach dem Einschalten damit lautstark konfrontiert: Gemeint sind die nicht gerade überragenden Soundfähigkeiten des Systems - einige Pieps- und Knarrgeräusche, und das war's auch schon. Zwar bemühen sich die Softwarefirmen redlich darum, dem Lautsprecher etwas anspruchsvollere Töne zu entlocken, aber den wahren Genuß verschaffen auch **Realsound (TM)** und ähnliche Systeme nicht unbedingt. *(Das Problem mit dem fehlenden Lautstärkeregler kann der geneigte Bastler mit einem 300 Ohm-Poti in einer der Lautsprecherleitungen noch beheben, wie die folgende Abbildung zeigt, aber zu HiFi reicht es leider trotzdem nicht.)*

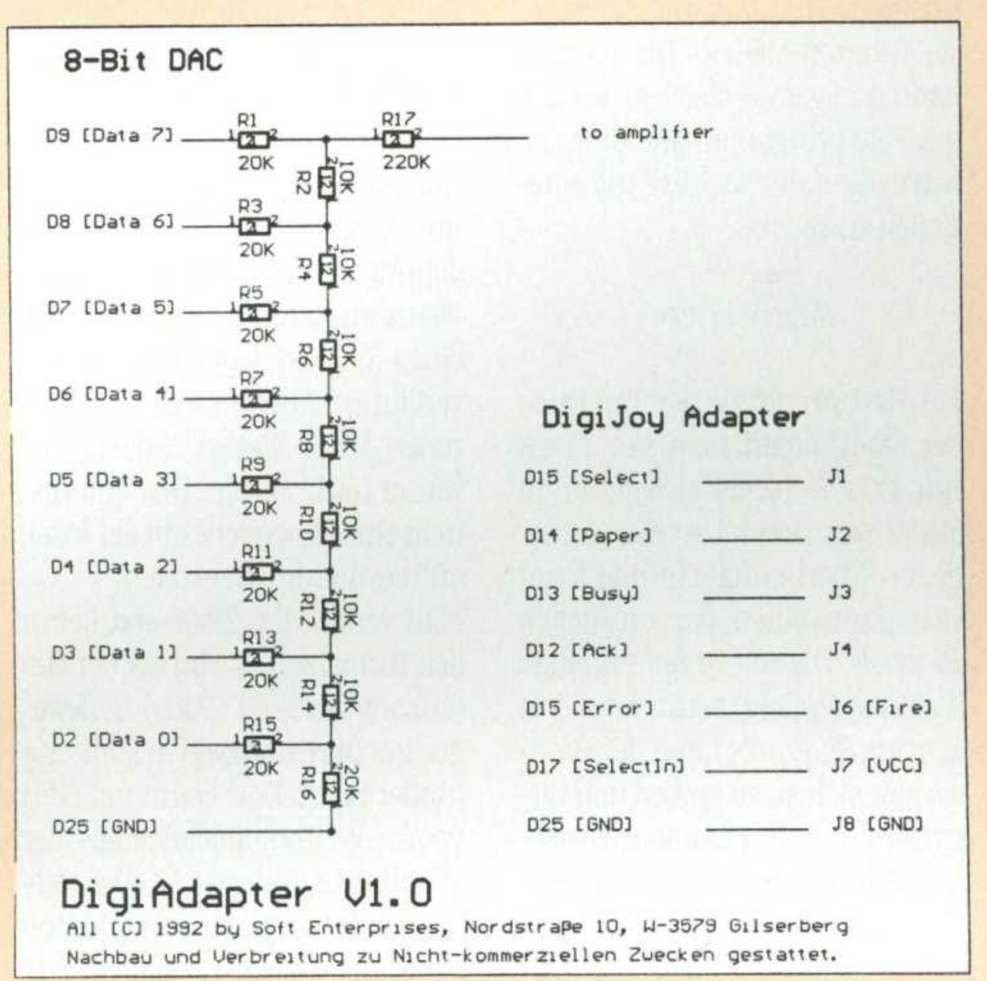
Also führt an der relativ teuren Soundkarte meistens kein Weg vorbei. Die gibt es inzwischen in vielerlei Ausführungen, einige bieten sogar ein Feature, das andere Rechner wie etwa der Amiga schon von Haus aus besitzen, nämlich die Möglichkeit, digitalisierte Klänge wiederzugeben. Der dazu notwendige Digital-Analog-Wandler ist im Prinzip kein technisches Wunderwerk und läßt sich relativ leicht und kostengünstig auch im Eigenbau herstellen. Natürlich kommt dabei keine CD-Qualität heraus, die Möglichkeiten des PC-Lautsprechers werden dabei jedoch um Längen übertroffen.

Bleibt nur noch die Frage, wie man das Teil an den PC anschließt. Eine Steckkarte ist sicherlich zu aufwendig, obwohl sie mit einem speziellen Wandler-Chip erstklassige *(aber kostspielige)* Ergebnisse liefern würde. Das Funktionsprinzip eines D/A-Wandlers läßt sich allerdings auf ein kleines Widerstandsnetzwerk zurückführen, das an einer Schnittstelle angeschlossen werden kann, die normalerweise jeder PC hat - die Druckerschnittstelle.

Der nebenstehende Schaltplan zeigt eine solche Lösung, wie sie die Firma Soft Enterprises in ihren kommenden Spielen unterstützen wird. Neben dem Digi-Sound fällt auch gleich noch ein Anschluß für einen digitalen Joystick ab, und das ganze zu einem Materialwert von knapp 5 Mark und etwa 20 Minuten Lötarbeit.

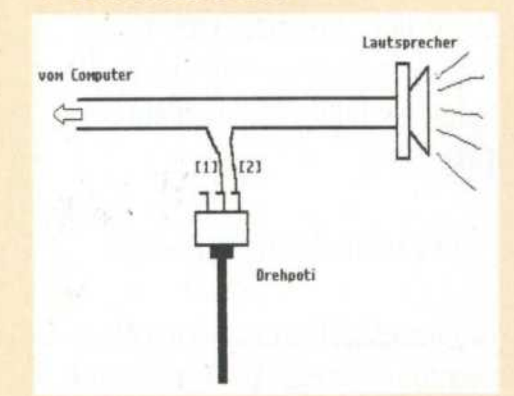
Das einzige Problem ist, daß diese Lösung bislang noch kein allgemeiner Standard ist. Allerdings unterstützen mache Programme ja schon Joysticks am Druckerport und damit vielleicht sogar diese Schaltung, auch kann man ruhig mal ausprobieren, was etabliertere Standards wie **Covox** oder **SpeechThing** zu dieser Schaltung sagen... ■

man/M. Löffler

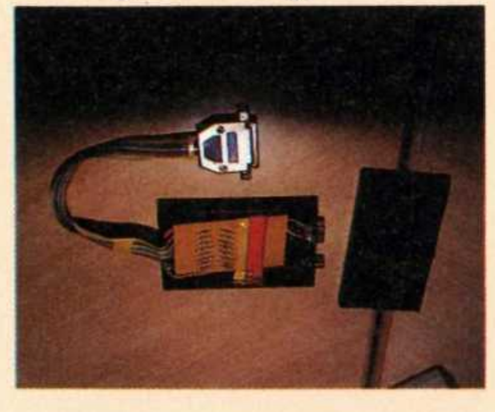


▲ *Der Schaltplan*

▼ *Ohrenschützer*



▼ *fertige Schaltung*



(Der Abdruck der Schaltung erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Firma Soft Enterprises, Gilserberg. Aufbau und Inbetriebnahme der Schaltung erfolgen auf Gefahr des Anwenders, die Redaktion haftet nicht für Schäden irgendwelcher Art, die direkt oder indirekt durch den Aufbau oder den Einsatz der Schaltung entstehen.)

Tass Times in Tonetown

Das Spiel beginnt in der Berghütte von Gramps, dem Großvater unseres Helden. Dieser wollte sich hier eigentlich nur etwas entspannen, doch als er seinen Großvater nicht vorfand, begann er mit Nachforschungen...

Aller Anfang ist leicht

Man begibt sich in die Küche, wo man in einem Krug, den man untersucht, einen Schlüssel findet. Mit ihm kann die Tür zum Labor geöffnet werden, dort findet man ein Buch und einige *Picks*. Einen Raum weiter legt man einen Schalter um und beobachtet, wie der Hund von Gramps in einem Reifen verschwindet. Also folgt man ihm *(ENTER HOOP)* und findet sich in einer anderen Dimension wieder, in der man von Ennio begrüßt wird.

In Tonetown

Nun begibt man sich Norden, wo man einen Topf findet *(EXAMINE TRENCH)*. Den Schlüssel legt man ab, und damit man nicht sofort von Snarl getötet wird, begibt man sich in den *Jamac Salon*. Dort läßt man sich die Haare mit *Feather Foil* tönen, anschließend begibt man sich nach Osten in die Boutique, wo man sich ein einen *Jumpsuit*, ein *Shirt* und ein *Hooplet* besorgt. Jetzt schnell noch zu Flo's Partyservice und eine Maske gekauft, das ganze angezogen, und schon ist die Verkleidung perfekt.

Der Presseauftrag

Nun ist man erstmal sicher vor einem frühen Tod und eilt in den *News Room* der *:Tass Times*, um sich einen Presseausweis ausstellen zu lassen. Dazu schaltet man den Drucker und den Bildschirm an und gibt seinen Namen ein. Die nächste Frage beantwortet man mit *YES*, und schon ist man um einen Ausweis reicher. Jetzt unterhält man sich im *Main Office* mit Nuyu, der einem eine Kamera aushändigt und den Auftrag gibt, die Daglets, die Top-Band des Jahres, zu fotografieren.

Die Herrschaften findet man am *Bandstand*, wo sie auftreten. Gegen Vorlage des Ausweises wird man von Stelgad zu den Daglets gelassen und kann ein Foto schießen. Nachdem man sich das Foto etwas genauer angesehen hat, greift man sich noch eine *Zagtone*, das neueste Gitarren-Modell. Die Kamera kann nun getrost abgelegt werden, das Foto bringt man allerdings zu Nuyu, der dafür wichtige Informationen ausspuckt.

Allerlei Tiere

Bei *Fast Freddie's*, der Top-Disco der Stadt, ordert man sich einen Burger und begibt sich dann zu *Snarl Pets*. Dort wartet man solange, bis Snarl auftaucht und kauft sich dann einen der niedlichen *Blobpet*s. Die Zeit ist reif für einen Waldspaziergang, betritt man dort den *Sandy Patch*, fängt der *Blobpet* plötzlich an zu graben und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Schade um das nette Tierchen, aber durch dessen Aktion gelangt man in den Besitz einer Karte. Als nächstes eilt man zu den *Red Devils*, fängt einen von ihnen und setzt ihn in den Topf. Bevor man dies tut, sollte man sich allerdings die Handschuhe überstreifen, denn sonst erhält man einen recht unangenehmen Stromschlag.

Das Öffnen des Tores

Nun durchsucht man den Wald noch nach den Pilzen, nimmt ein kleines Stück und begibt sich dann zum Tor, vor dem der "Wächter", *(bestehend aus Auge und Nase)* steht. Man wirft den Pilz auf eines der beiden Sinnesorgane, was dessen Funktion natürlich beeinträchtigt. Der weitere Weg führt zum Brunnen, in den man steigt - allerdings sollte man, falls Ennio Snarl riecht, noch etwas mit dieser Aktion warten.
Sobald man sich in der kleinen Höhle mit den Bestien befindet, geht man weiter nach Westen und drückt den Knopf. Weiter im Norden liegt dann der Ausgang aus dem Tunnel, der in einem hohlen Baum versteckt ist. Jetzt kann man in aller Seelenruhe das Tor von innen öffnen *(UNLOCK AND OPEN GATE)* und sich nach draußen begeben.

Die Befreiung von Gramps

Nachdem man dreimal in Richtung Süden und dreimal in Richtung Osten gegangen ist, wird man von einem Sumpfmonster verfolgt. Nun rennt man so schnell wie möglich zweimal nach Osten, nach Norden und wieder nach Osten, und kann sich im Wasserfall vor dem Monster in Sicherheit bringen. Weiter im Norden findet man dann einen Steg, an dem ein Ruderboot vertäut ist. Man besteigt das Boot, rudert nach Westen, Süden und wieder nach Westen. Hier entdeckt man eine Landestelle auf der Insel, auf die man direkt zurudert.
Man verläßt das Boot und betritt den Turm. Der Lift wird mit der Metallkarte (INSERT CARD) in Bewegung gestezt, und zwar in Richtung fünfter Stock. Dort betritt man das Penthouse und findet Gramps, der allerdings angekettet ist. Der tolle Sound der Zagtone sorgt jedoch dafür, daß die Ketten abfallen *(HIT CHAINS WITH ZAGTONE)*. Gramps berichtet von der drohenden Gefahr, und so begibt man sich schnellstmöglich zum Ruderboot und rudert zweimal nach Süden. Dort übernimmt Gramps das Ruder und schon bald steht man auf dem *Mossy Path*.

Die Vernichtung von Snarl

Nun startet man zum letzten Abenteuer dieses Spiels. Die Wanderung führt nach Westen durch das geöffnete Tor, dahinter betritt man das Grundstück und das Haus von Snarl. Im Labor stellt man schließlich den Übeltäter und um etwas Zeit zu gewinnen, hetzt man Ennio auf Snarl *(SIC ENNIO ON SNARL)*. Gramps übergibt man das Buch und wirft zum krönenden Abschluß den *Red Devil* auf Snarl. Der wird dadurch betäubt, und man kann ihn in seine eigene Zeitmaschine stoßen *(PUSH SNARL IN HOOP)*. So wird das ruchlose Leben des Snarl beendet und es herrscht wieder Frieden im Land. Und wenn sie nicht gestorben sind... ■

Carsten Trumm

Epic

Hier sind die Paßwörter für die einzelnen Missionen, sie gelten übrigens für alle Systeme:
AURIGA, CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS. ■

Dirk Bujna

Stormlord

Mit einem Modul kann man sich bei Adresse $25BDF die Anzahl der Leben einstellen. ■

Michael Labicki

Safari Guns

Hier steht die Anzahl der Leben bei $2957D. ■

Michael Labicki

Die unendliche Geschichte

Angesichts der Tatsache, daß die Levelcodes aus der 6/92 nicht ganz vollständig waren, hier nochmals die komplette Liste:
Level 2: PZDBQZG
Level 3: PJABXIZ
Level 4: PJBIZIE
Level 5: GQJIIIJ ■

Benjamin Kuretschka

Ninja Boy

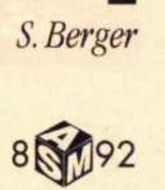
Nachdem man auf dem Game Boy sein letztes Leben ausgehaucht hat, sollte man die Kombination aus den Knöpfen A, B und Start drücken, und schon hat man unendlich viele Continues. ■

Günter Maier

Gunship 2000

Wer seinem Piloten eine Zwangsbeförderung verpassen will, greift zu einem Diskettenmonitor und durchsucht die Datei ROSTER.DAT nach dem eigenen Staffelnamen. Das 33. ASCII-Zeichen nach dem Beginn des Staffelnamens ist für den eigenen Rang zuständig und kann im Bereich zwischen 01h und 0Bh verändert werden. ■

S. Berger



Roger Rabbit

Zum zweitenmal das Thema Karnickel in diesem Heft, diesmal allerdings auf den "ordentlichen" Computern. Für alle, die bei Roger Rabbit - In Hare Rising Havoc steckengeblieben sind, hier nun der Tätigkeitsbericht von Roger:

Nachdem Mommy gegangen war, stellte ich fest, daß Baby Herman sich vor ihr verdünnisiert hatte und schon auf dem Weg zu "Milupa" war, um sich dort den Jahresvorrat an Frischmilch einzuverleiben. Nachdem ich es nicht schaffte, Türe oder Fenster zu öffnen schloß ich messerscharf, daß sie verschlossen waren.

Fligender Hase

Ich erkannte, daß ich nur unter Aufopferung meiner gesamten Intelligenz hier herauskommen würde: Ich berechnete schnell einige Sinuskurven und Vektorgleichungen und kam zu dem Ergebnis, daß mit dem herausgeklappten Bügelbrett und dem verschobenen Hocker eine machbare Lösung in Sicht war. Also ließ ich mich vom Ventilator auf das Bügelbrett schleudern und konnte von dort über den Hocker aus dem Oberlicht entweichen. Zuvor fand ich aber unter dem Teppich einen Magneten, der sich fabelhaft dazu eignete, den Schlüssel aus dem Goldfischglas zu angeln. Den Ventilator setzte ich Betrieb, indem ich vom Sofa die Schaltschnur ergriff. Vom Sofa hüpfte ich direkt an den Ventilator.

Die Küche

Mehr oder weniger glücklich in der Küche angekommen, kam ich auf die geniale Idee, den Schrank mit dem Schlüssel zu öffnen. Denn ich wußte, daß sich in den Schränken ein Stück Käse und ein Zeitbonus befanden. Ich erwischte das Stück Käse, das ich der Maus im Loch gab, die mir beim Hineingreifen einen Zeitbonus gab und mir freundlicherweise in den Finger biß. Mit beachtenswerter Präzision schob ich die Wäschenmangel genau vor die Tür. Schließlich hoffte ich, im Eisschrank etwas Eßbares zu finden. Immerhin fand ich nach etlichen Versuchen einen Bonus. Glücklich über die gewonnene Zeit stolperte ich über die Bananenschale, die von der vorher verzehrten Banane übriggeblieben war, und knallte auf den Tisch. Dort beendte ich meinen Freudentanz mit einem ausgeklügelten Flug genau auf dem Geschirrstapel. Als ich dort nach oben langte, fand ich wiederum einen Zeitbonus. Durch geschicktes Stolpern nach links gelang es mir, die Teller der Reihe nach hinunterzutreten. Ich konnte nun endlich auf der Spüle stehen. Dummerweise toastete ich meine Füße auf einer Gasflamme, konnte mich aber zum Glück an der Lampe festhalten. Zum Spaß schaukelte ich mit derselben und siehe da - zufällig ließ ich im richtigen Moment los, und die Wäschemangel ermöglichte es mir, unter der Tür hindurch zu schlüpfen.

Das Badezimmer

Im Badezimmer entdeckte ich erstaunlicherweise ein echtes Handtuch, welches ich mir sofort unter den Nagel riß. Damit konnte ich gut die Wasserpfütze zudecken, die mir den Weg versperrte. Den Wasserhahn anzustellen war für mich natürlich Ehrensache. Nun hatte ich die nur als genial zu bezeichnende Idee, den Hocker unter das Regal zu schieben, um mir die Seife zu nehmen, welche sich zum Händewaschen wunderbar eignete. Nach dieser Aktion ging ich zum Ventilator. Daß die Seife dabei in die Kloschüssel fiel, störte mich zu diesem Zeitpunkt nicht besonders. Erst einmal war mir das Anschalten des Ventilators wichtiger. Nun ging ich von rechts an diesen Klempnerdingsdastopfen und schleuderte ihn an die rechte Wand. Anschließend sprang ich auf die Waage und öffnete das Fenster. Ich hechtete aufs Regal, weil ich schon einen exzellenten Plan hatte: Ich wollte vom Topf ans Fenster springen. Leider klappte dies nicht so ganz, denn ich landete auf der Waage und von dort im Klo ... aber im Garten war ich trotzdem.

Durch den angeschalteten Wasserhahn konnte ich mich in ungeahnte Höhen begeben: Ich stellte mich ganz links auf den Schlauch und wartete bis sich das Wasser staute.

Im Garten

Danach ließ ich mich von der riesigen Fontäne nach oben tragen und hielt mich an der Wäscheleine fest. Den gefährlichen Rechen hatte ich so schnell überwunden. Ich ließ los, und als erste Tätigkeit schüttelte ich den Sack mit Dünger aus, und schüttelte anschließend den Apfelbaum dreimal. Nun nahm ich den Eimer und ging zur Fontäne, um ihn zu füllen. Zurück ging es auf die gleiche Weise wie zuvor. Mit dem Wasser kühlte ich den Grill, von dem ich mir auch sofort ein Steak nahm. Als dieses auf der Wippe landete, aß ich lieber zuerst einen Apfel. Beim Schütteln des Baumes kam mir ein Zeitbonus entgegen. In Erwartung weiterer Geschenke schüttelte ich den Baum solange, bis der große Apfel auf Umwegen den Hund entfernte. Ich konnte mich endlich über den Zaun schwingen.

Der Bürgersteig

Auf dem Bürgersteig fand ich mich zwischen Hund und Zaun wieder. Ich nahm einen Ball, der auf dem Boden lag, und steckte diesen in einen Hydranten. Als ich den Hebel am Hydranten betätigte, schoß der Ball einem Zirkusplakat entgegen und blieb an der Nase eines Clowns stecken. Nun benutzte ich den Pogo-Stick, um an die Stromleitung zu kommen. Ich bewegte mich bis zu einem Vogel, der auf der Leitung saß. Der Flattermann verlor bei meinem Anblick eine Feder, die ich sogleich aufnahm und dem Clown zweimal in der Nase kitzelte, so daß er den Ball ausnieste und mir auch noch einen Zeitbonus schenkte. Nun zog ich mir zweimal die Mülltonne über den Kopf. Beim zweiten Versuch bekam ich doch glatt einen weiteren Bonus. Mit der Tonne lotste ich den Magneten über den Kanaldeckel auf der Straße. Dieser wurde von den Magneten angezogen, so daß ich gleich die Mülltonne wieder abstellen konnte, und durch die Kanalisation entschwand.

Auf der Baustelle angekommen, stellte ich zuerst die Mischmaschine auf Schrägstellung. Danach nahm ich eine Stange Dynamit und tauschte sie gegen einen Ziegelstein ein. Das brachte mir einen Zeitbonus.

Die Baustelle

Den Ziegelstein warf ich in die Maschine. Mit einer Stange Dynamit hinterher gab das eine schöne Kanone ab. So schoß ich auch noch einen zweiten Stein hoch, bis der Aufzug unten war. Bevor ich in den Aufzug stieg, stellte ich meine Kanone wieder senkrecht und nahm noch eine explosive Ladung an mich. So bewaffnet machte ich mich auf den Weg nach oben. Ich ergriff den Haken und ließ mich in die Kanone fallen, die sich neigte und mich auf das Gerüst schleuderte, welches ich zersägte. Und wie ich da so vor mich hinsägte, hätte ich beinahe nicht bemerkt, daß das Brett, auf dem ich bis eben noch gestanden hatte, gar nicht mehr da war. so kam ich ins nächste Bild, aus dem ich einfach herausrannte.

Die Molkerei

In der Molkerei angekommen mußte, ich zuerst das Fließband anstellen. Nun war meine Geschicklichkeit Trumpf. Zuerst konnte ich die Deckel von allen dreckigen und leeren Milchflaschen abnehmen, anschließen mußte ich alle Flaschen säubern und füllen. Die Dinger verschließen, mit Etiketten versehen und in die Kästen befördern war natürlich Ehrensache. Nur weil ich keine Flasche kaputt gemacht hatte, bekam ich nach jedem Vierer-Kasten einen Zeitbonus. Nach drei Kästen kletterte ich endlich durch das nun erreichbare Fenster aufs Dach, um Baby Herman zu retten, oder besser gesagt, mich selber vor Mommys Rache zu schützen. ■

H. Hagenhoff/B. Meier

Ultima VII

Willkommen in den Gefilden Britannias. Damit der geneigte Tourist weiß, wo er ein Schnäppchen schlagen kann, hier einige Listen mit den Einkaufspreisen der einzelnen Boutiken. Neben dem Einkaufsführer findet der Reisende auch noch einige Stadtpläne, die ihm zeigen, wo sich welche Sehenswürdigkeiten befinden und wo wer aus der High Society zu finden ist. ■

Sönke Seidler

Apothecaries:

Potion	Britain	Vesper	Terfin	Moonglow	Nicodemus
Green	15				
Red	150	600			
White	50		110		
Blue	15	120			
Purple	150	600			
Black	100		60	90	75
Yellow	150				
Orange	30	45		15	










Ingrendients:

Ingrendients	(Terfin)	Nystul	Rudyom	Mariah	(Vesper)	Nicodemus
Black Pearl		10	5	8	34	
Blood Moss	2	6	3		16	3
Garlic	1			1		2
Ginseng	1	4	2	2		
Mandrake			5	7	32	5
Night Shade				6		5
Spider' Silk					20	3
Ash	3	8	4		25	

Armouries I (Armour)

Item	Britain	Trinsic	Minoc	Serp. Hold	Bucc. Den	Jhelom
Leather-						
Armour	50	40				
Gloves	20					
Helm		25				
Leggings		25				
Chain-						
Armour	150		100			
Leggings		70	50			
Coif			80			
Plate-						
Armour	300		300		325	
Leggings			120	160		
Crested Helm	75		60			150
Spiked Shield	60			22		
Wooden Shield		15				
Gauntlets			20	18	25	
Great Helm			150	150	200	
Greaves				40	200	
Buckler				18		
Curved Heather				35		
Gorget				175	40	30
Scale Armour					100	120

Armouries II (Weapons)

Item	Britain	Trinsic	Minoc	Serp. Hold	Bucc. Den	Jhelom
Sling	20	10				
Dagger	20	10	12	12	20	10
Spear	25			25		
Mace	20	15	15	20		15
Sword	100	50	70	65	100	60
Thorw. Axe	25		20			
2-h Axe	100		70			
2-h Sword	250	80	125	175		
2-h Hammer		60				
Club		15			20	5
Bow		30			40	
Arrows		10			25	
Bolts		15			30	
Morning Star				25		15
Halberd				200	250	150
Main Gauche						20

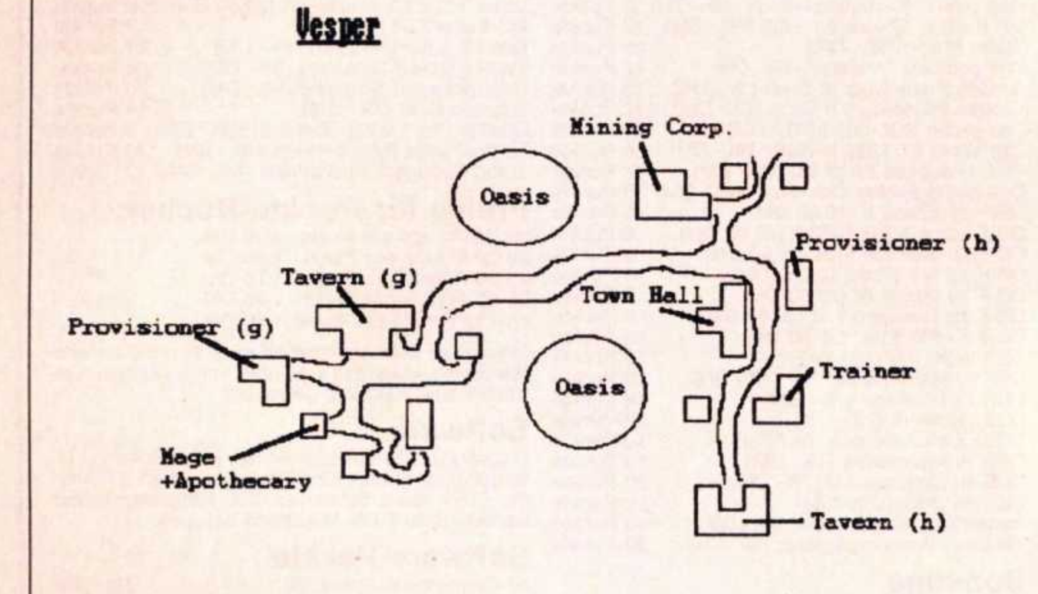
Trainers of Britannia								
Name	**Ort**	**Preis**	**Wirkung**					**Verbrauch**
Denby	Britain	75	Dex+1	Int+1	Com+1	Mag+1		3p
Sentri	Britain	30	Dex+1		Com+1			1p
Zella	Britain	45	Dex+1		Com+2			3p
Markus	Trinsic	20			Com+1			1p
Karenna	Minoc	20	Dex+2		Com+3			3p
Jakher	Minoc	20		Int+1			St+1	2p
Bradman	Yew	30	Dex+2		Com+2			2p
Pennie	Yew	35			Com+1		St+1	2p
Rayburt	Cove	60	Dex+1	Int+1	Com+2			3p
Zaksan	Vesper	40			Com+2		St+1	3p
Menion	Serpent's Hold	45			Com+1		St+2	3p
In For Lem	Terfin 1)	50	Dex+1		Com+1		St+1	3p
	2)	50		Int+2	Com+1	Mag+6		3p
Lucky	Buccaneer's Den	35		Int+1				1p
De Snell	Jehlom	40			Com+3			2p
Chad	Moonglow	45	Dex+2		Com+3			3p
Jillian	Moonglow	?	?	?	?	?	?	?

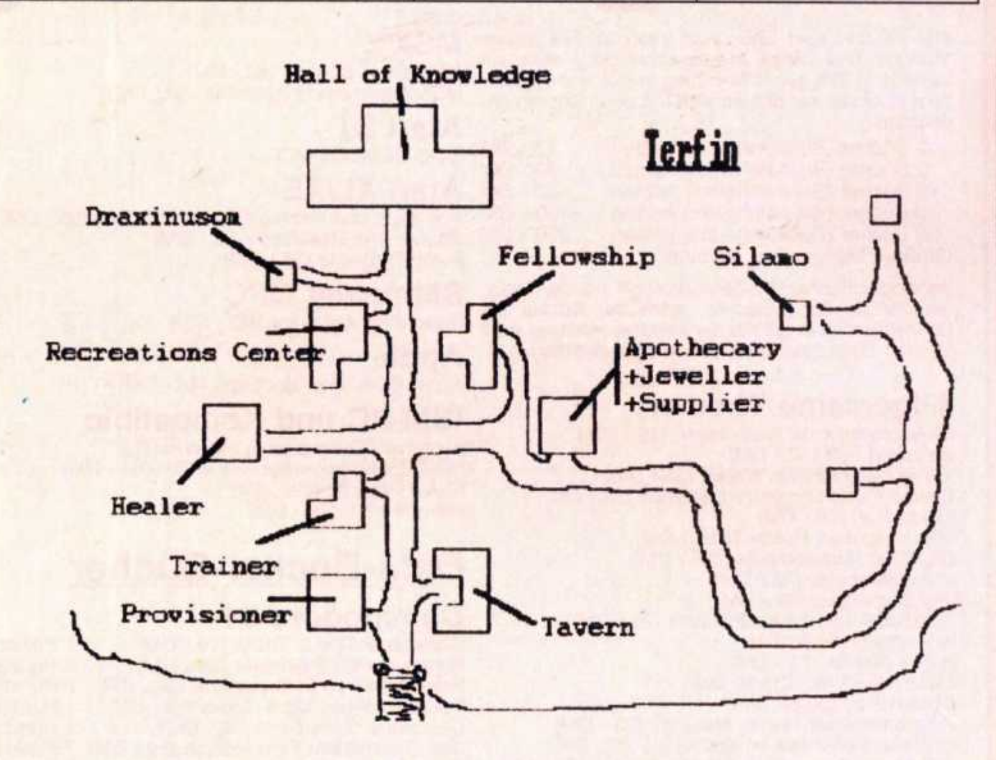
Taverns:

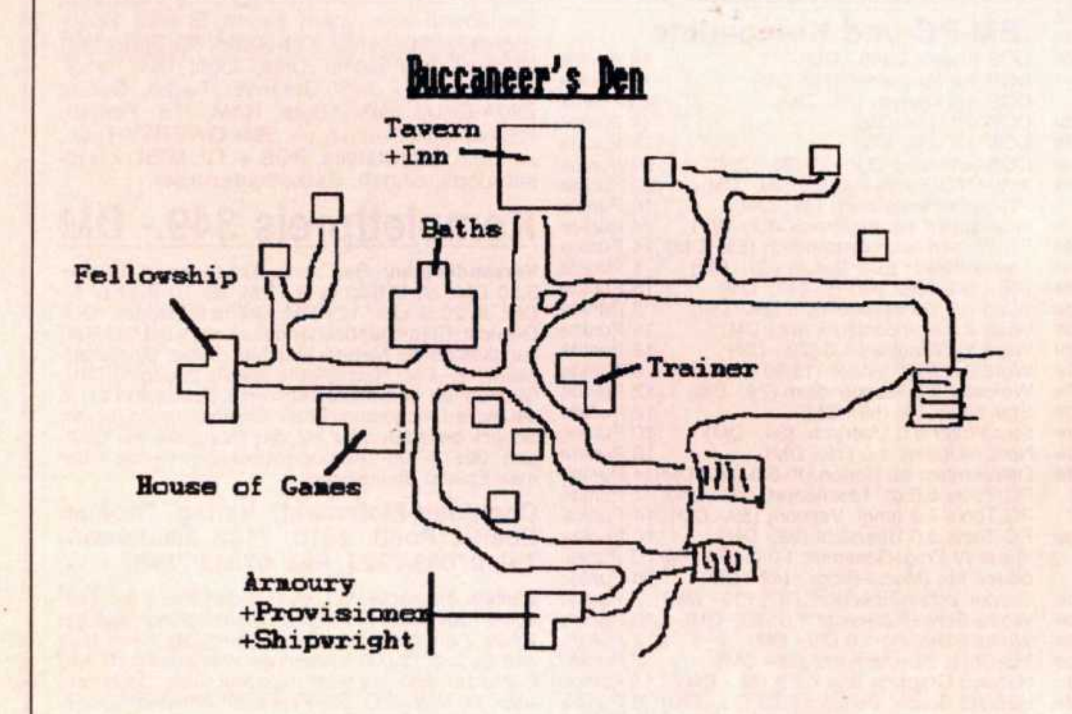
Ration	Britain	Trinsic	Paws	Minoc	Cove	Vesper (g)
Mutton	5	3			3	
Mead	12	7	4	10	7	
Trout	4				3	
Ham	18					10
Bread	3	2	2	3	2	
Cake	2	2			2	5
Ale	4	2	1	3	2	2
Wine	4	3	2	5	3	9
Flounder		3				
Jerky			12			
Garpes			1	2		
Cheese			4	7		
Mutton (r)						14

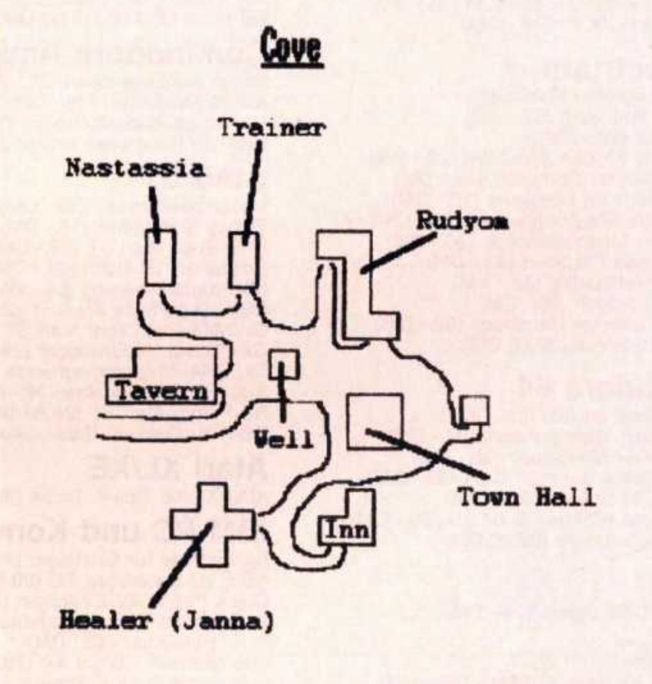
Taverns II:

	Vesper (h)	Serp. Hold	Terfin	Buccaneer's Den	Jhelom	Moonglow
Mutton				6		
Mead	5	10	7		5	
Trout		3				2
Ham		15	9		10	10
Bread	4	6	1	5		
Cake		1				2
Ale	1	2	1	5	2	3
Wine	1	5	2	5	2	4
Flounder	4		2	5		
Jerky			12			
Grapes		3	1		25	
Cheese		3	3			
Milk		4	3			
Fish					3	
Mutton (r)						12



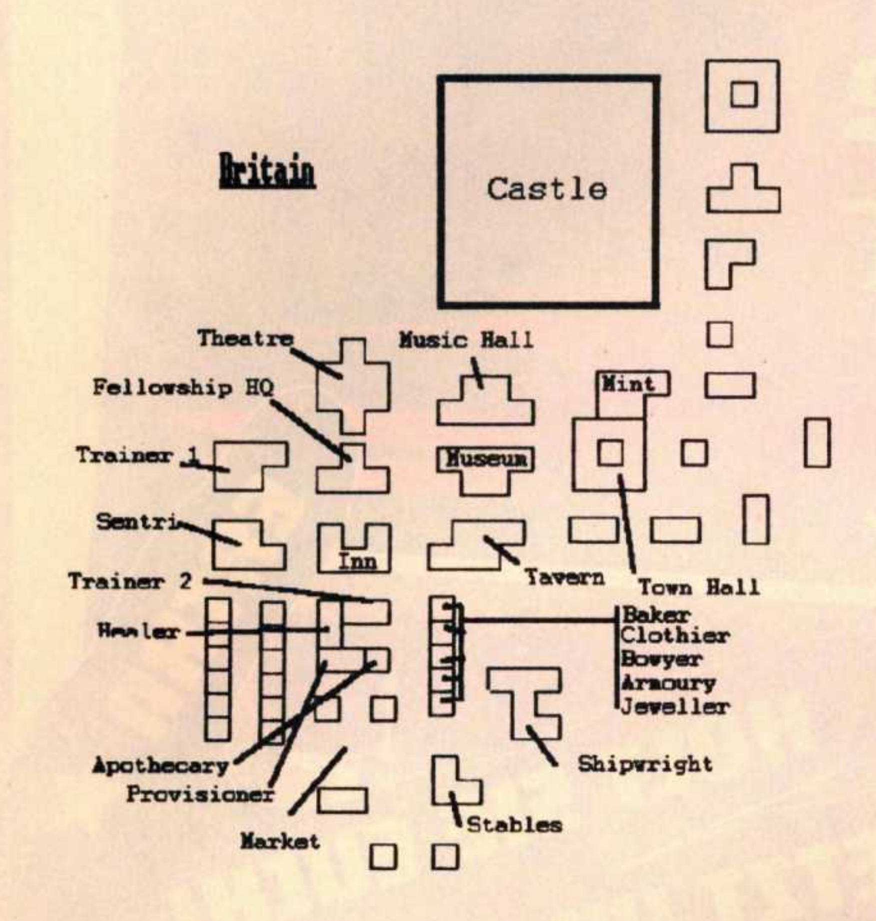




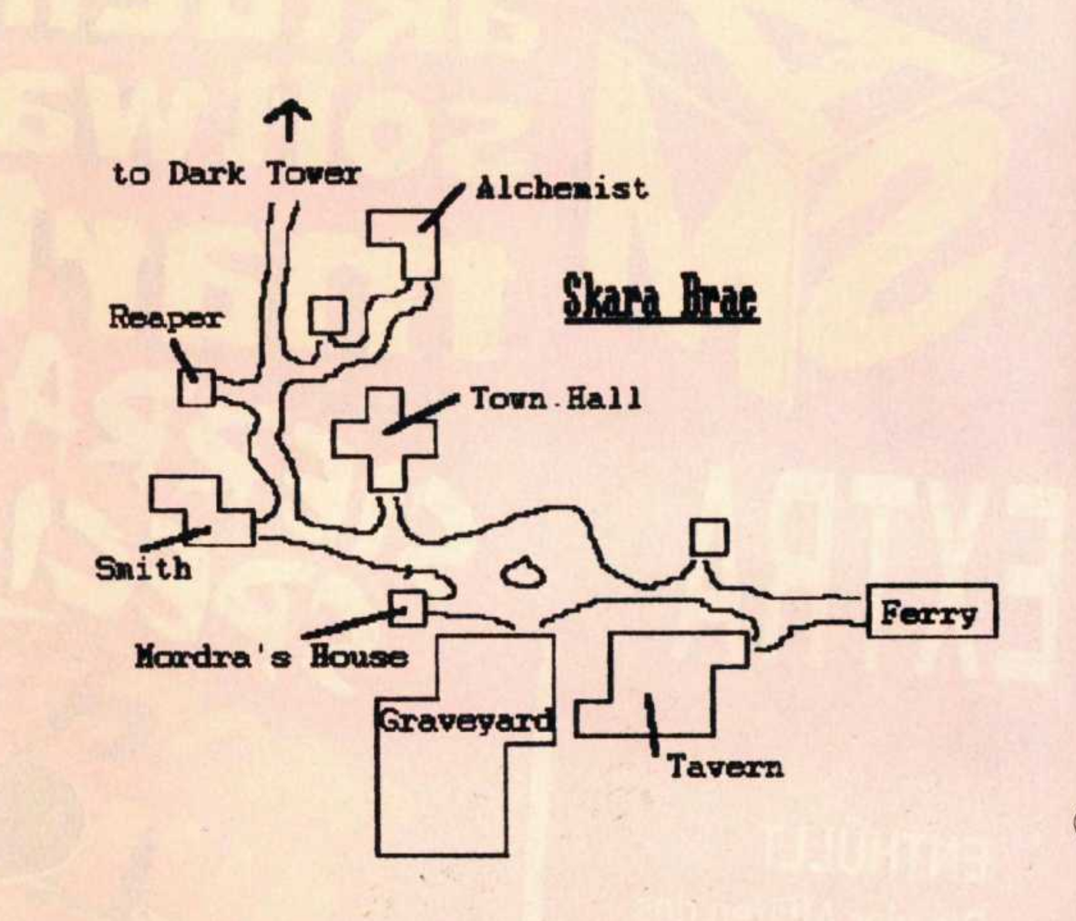




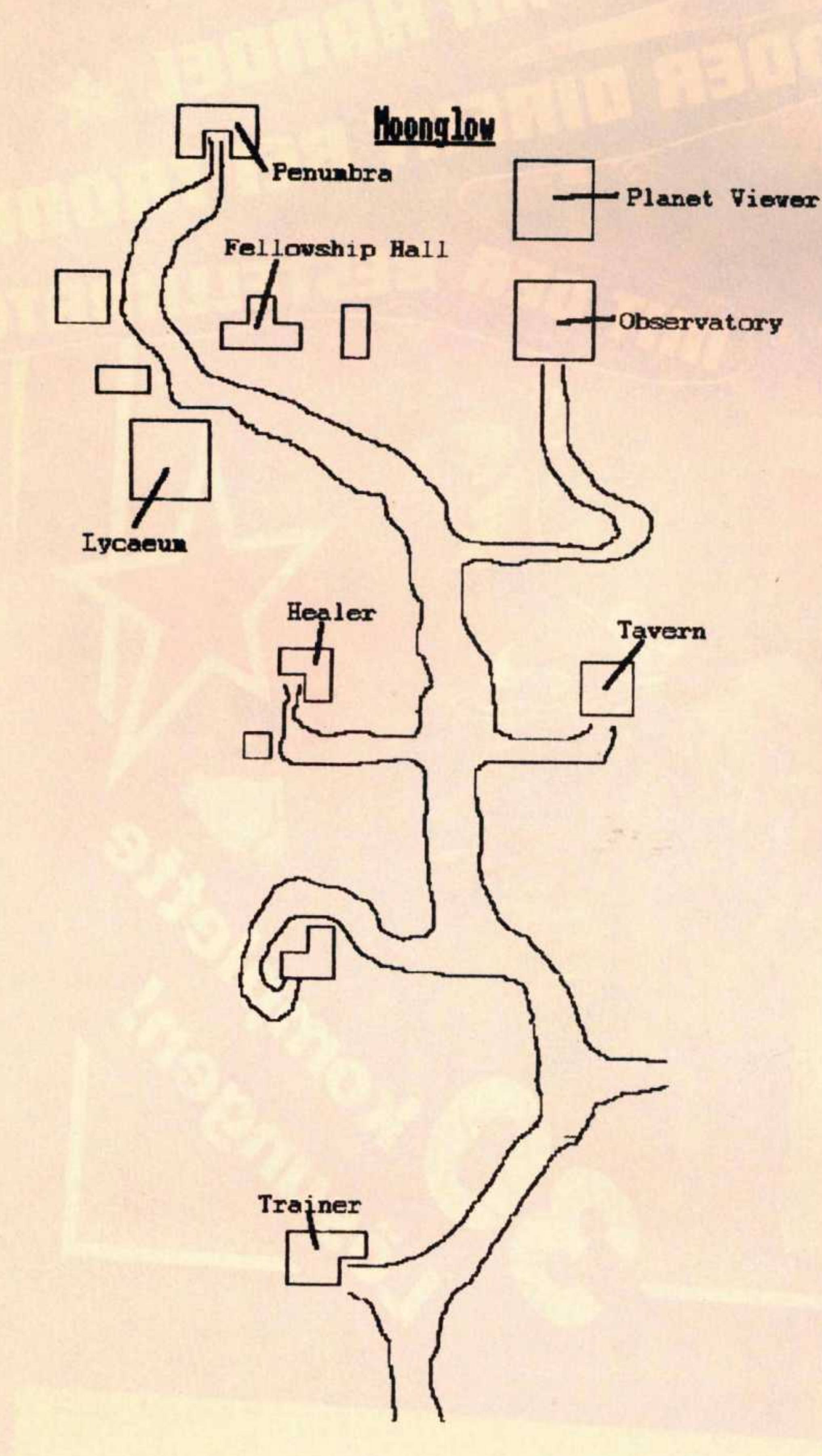
must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy
ASM-EXTRA Nr.1
DM 14,80
sfr 14,80 / ÖS120
ASM
aktueller software markt
EXTRA
ASM-EXTRA Nr.1
SIERRA SPECIAL
EXTRA ★
HOLT SIE EUCH!
JETZT IM HANDEL ★
ODER DIREKT BEI TRONIC
MIT DER BESTELLKARTE!
ENTHÜLLT
Die vier Affären des Larry Laffer
KÖNIGLICH
Die fünf Reisen der Herrscher von Daventry
GALAKTISCH
Alle Abenteuer von Roger Wilco
AUF STREIFE
Dreimal unterwegs mit Sonny Bonds
BRUTAL
Manhunter 1&2
LEGENDÄR
Conquests of Camelot
The Legend of Robin Hood
HEROISCH
Quest for Glory 1&2
EXOTISCH
Rise of the Dragon
Heart of China u.v.m.
30 komplette Lösungen!
must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy



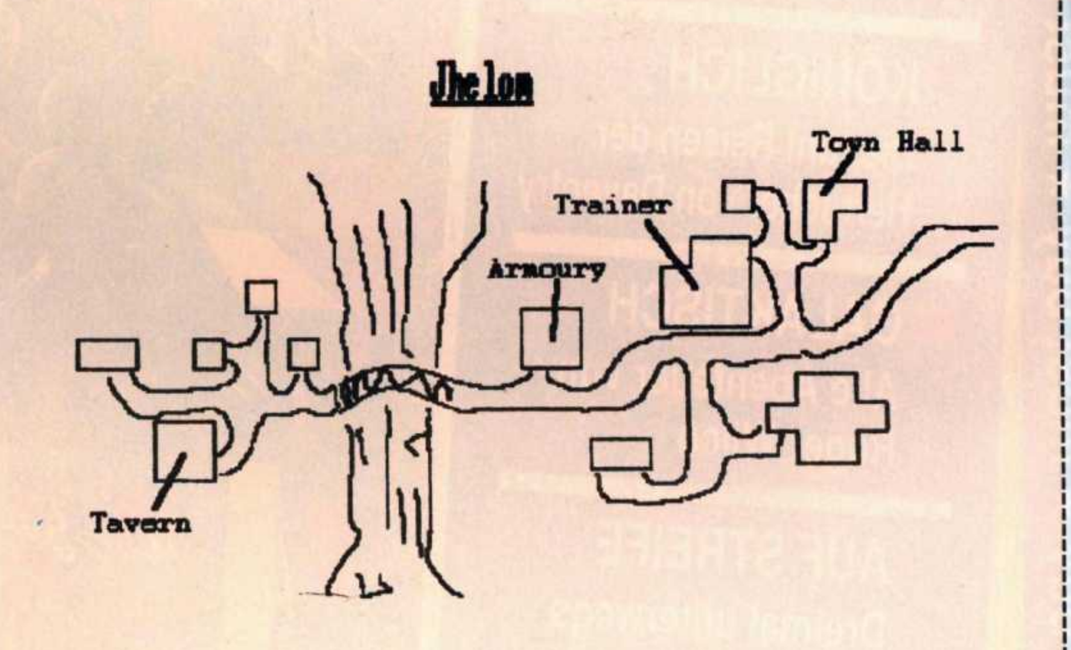
Britain
Castle
Theatre
Music Hall
Fellowship HQ
Mint
Trainer 1
Museum
Sentri
Inn
Tavern
Town Hall
Trainer 2
Baker
Clothier
Bowyer
Armoury
Jeweller
Apothecary
Provisioner
Shipwright
Stables
Market



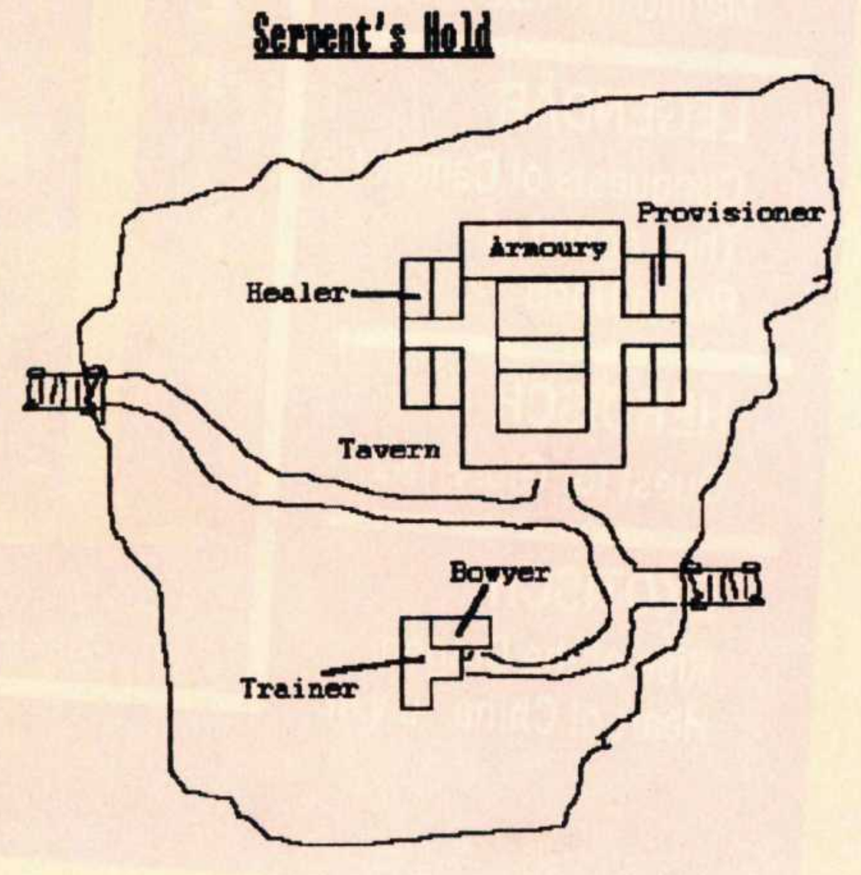
to Dark Tower
Alchemist
Skara Brae
Reaper
Town Hall
Smith
Ferry
Mordra's House
Graveyard
Tavern



Moonglow
Penumbra
Planet Viewer
Fellowship Hall
Observatory
Lycaeum
Healer
Tavern
Trainer



Jhelom
Town Hall
Trainer
Armoury
Tavern



Serpent's Hold
Armoury
Provisioner
Healer
Tavern
Bowyer
Trainer

Trinsic

Trainer
Spark
Provisioner +Armoury
Shipyards
Town Hall
Stables
Fellowship
Healer
Tavern+Inn
Forge
~Stadtmauer

Paws

Mill
Shelter
Trödler
Dairy
Slaughterhouse
Tavern+Inn

Gateway to the Savage Frontier

Hier sind noch als Ergänzung zur letzten Ausgabe die restlichen Karten. ■

H. J. Waldow

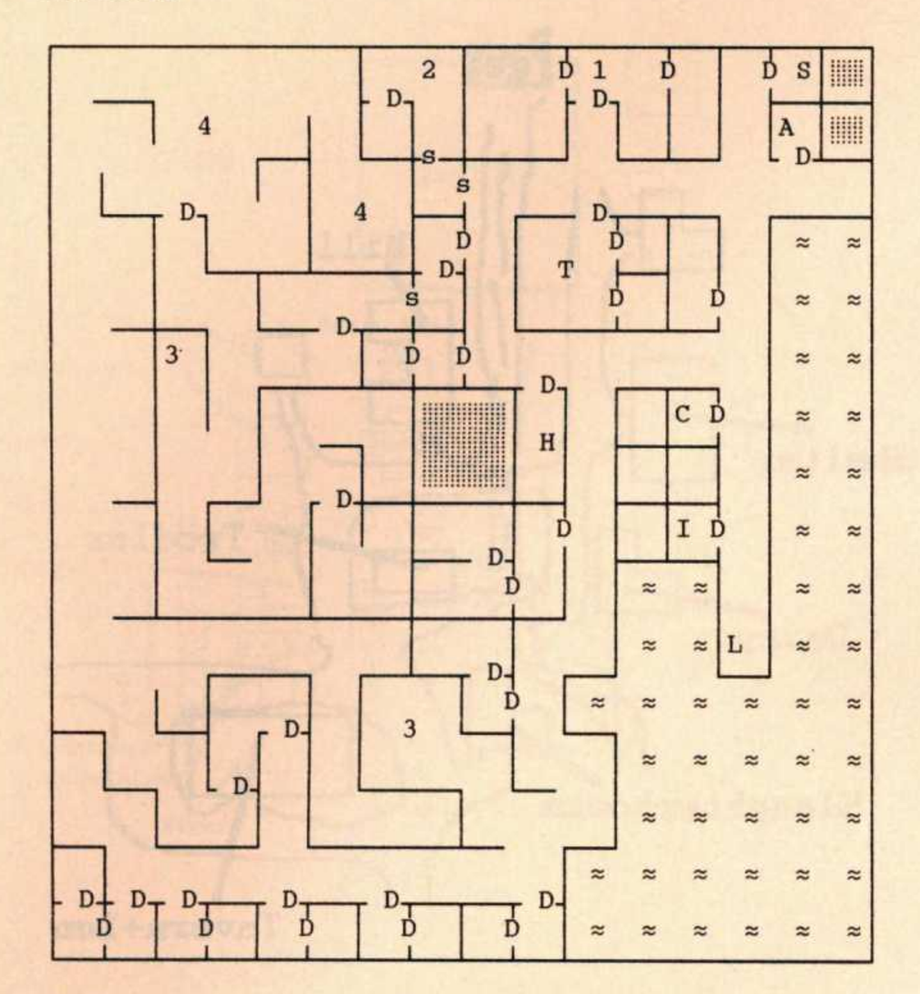
Hosttower

```
D  Door          s  Geheimtür          E  Exit
< > v ^  nur eine Richtung offen       ▒  Nicht zug.

U  Tunnel/Treppe

1  Library (Kampf mit Mages)       7  Displacer beasts
2  Kampf mit Owlbears & Mages      8  Manticores
3  Durchstieg nach (4)             9  Manticores+Fighters
5  Brinshaar (L5 Mage, NPC)       10  Mant.+Fighters+Mage,
6  Angriff von 'Undead'               Statuette+Bracers AC2
```

Gundbarg

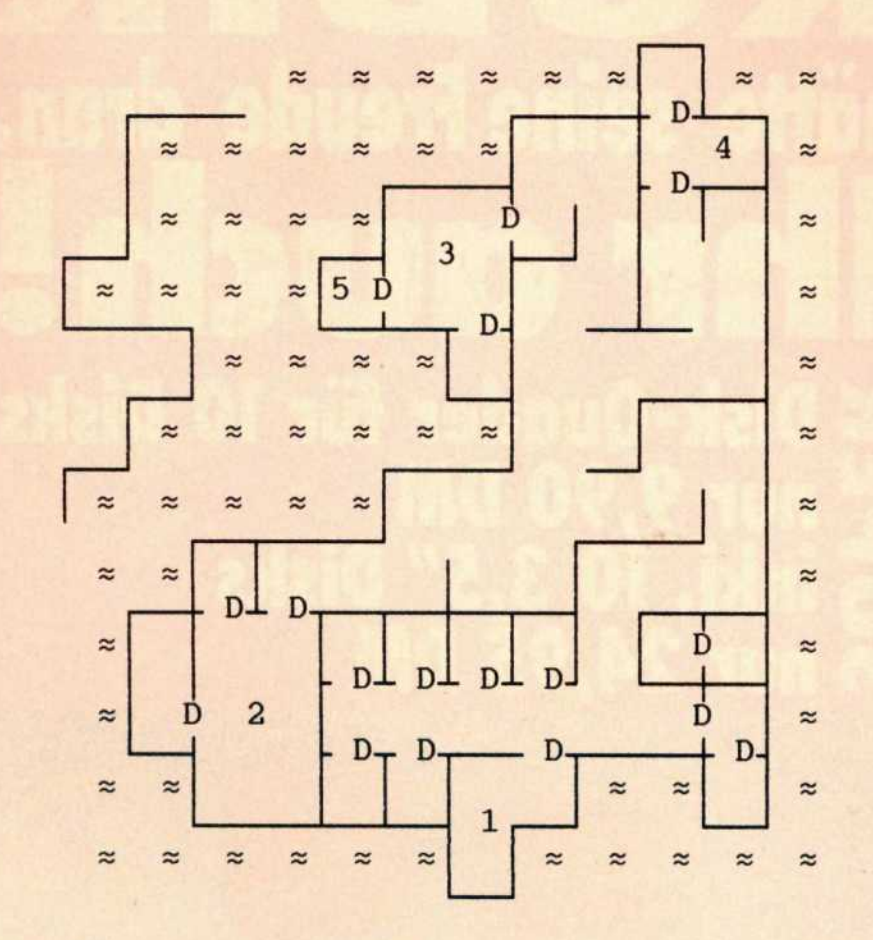


D Door s secret door ≈ Wasser ▦ N.zug.

I Inn (safe resting)
H Hall of Training
A Armory (Waffen)
S Shop
C Shipping company
L Ship landing
T Temple

1 King of island
2 Princess Jaegerda (at king: shield+1, message #55); NPC
3 Margoyles
4 Scrags

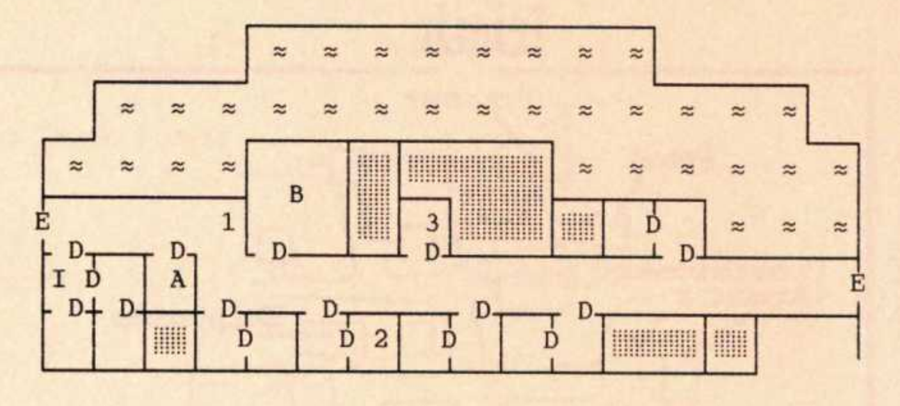
Utheraal



D Door ≈ Wasser

1 Villager (# 40)
2 Kampf; (#49)
3 Kampf; (#36)
4 Lighthouse
5 Boot nach Trisk

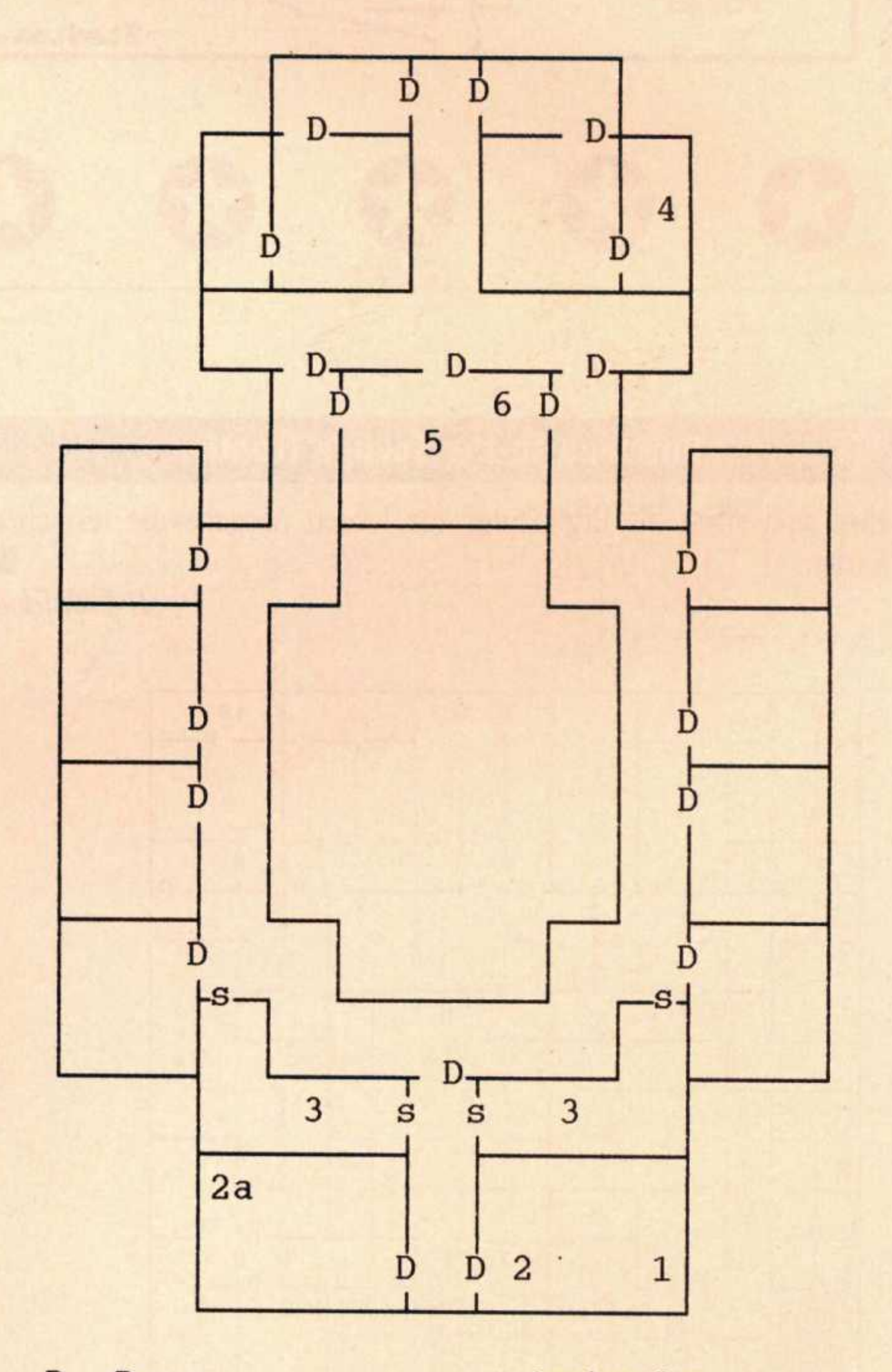
Secomber



D Door E Exit
≈ Wasser ▦ Nicht zugänglich

I Inn
A Armory
1 Message #48
2 Gnoll attack
3 House of Amanitas

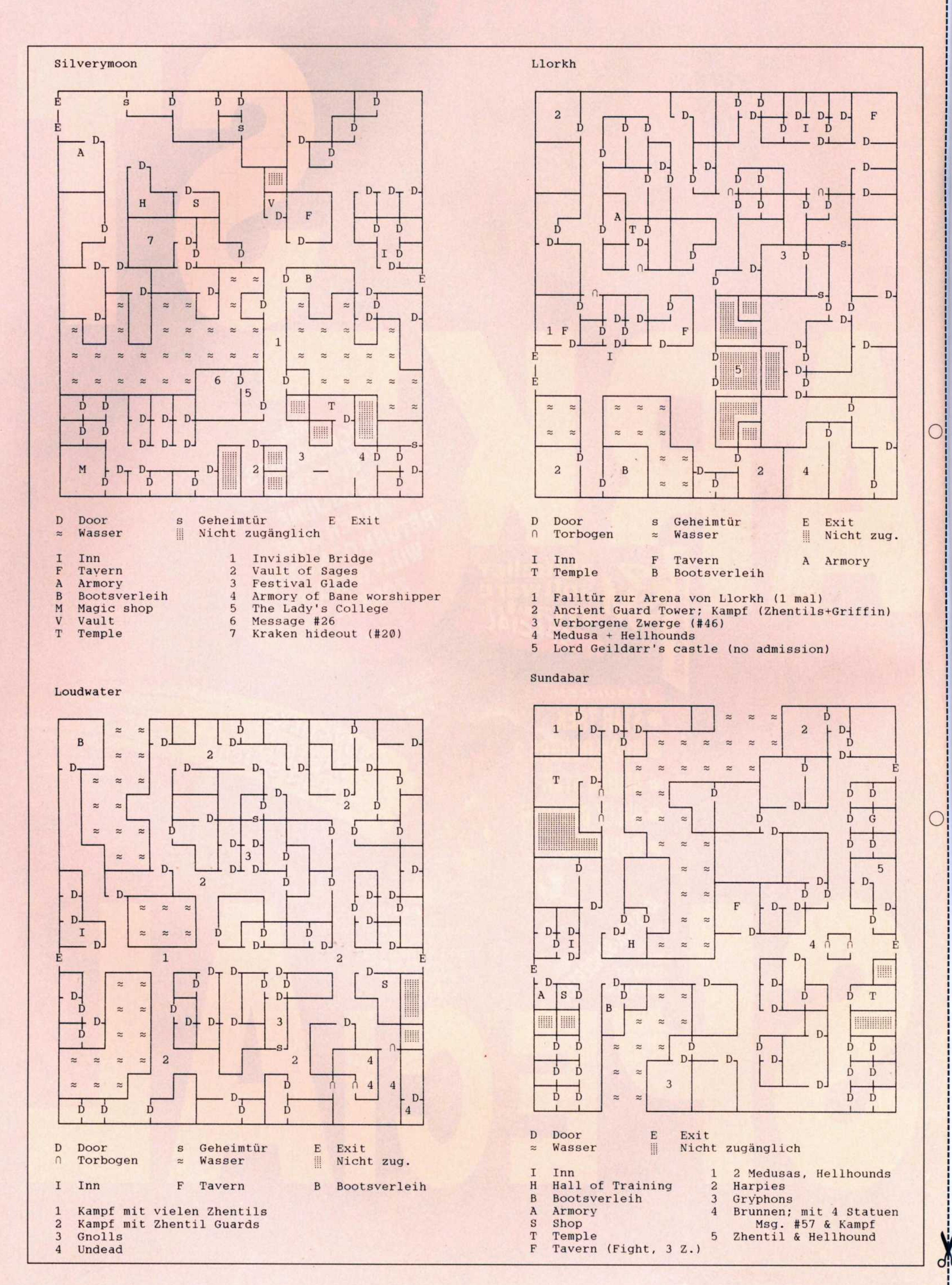
Kraken hideout UNDER Yartar



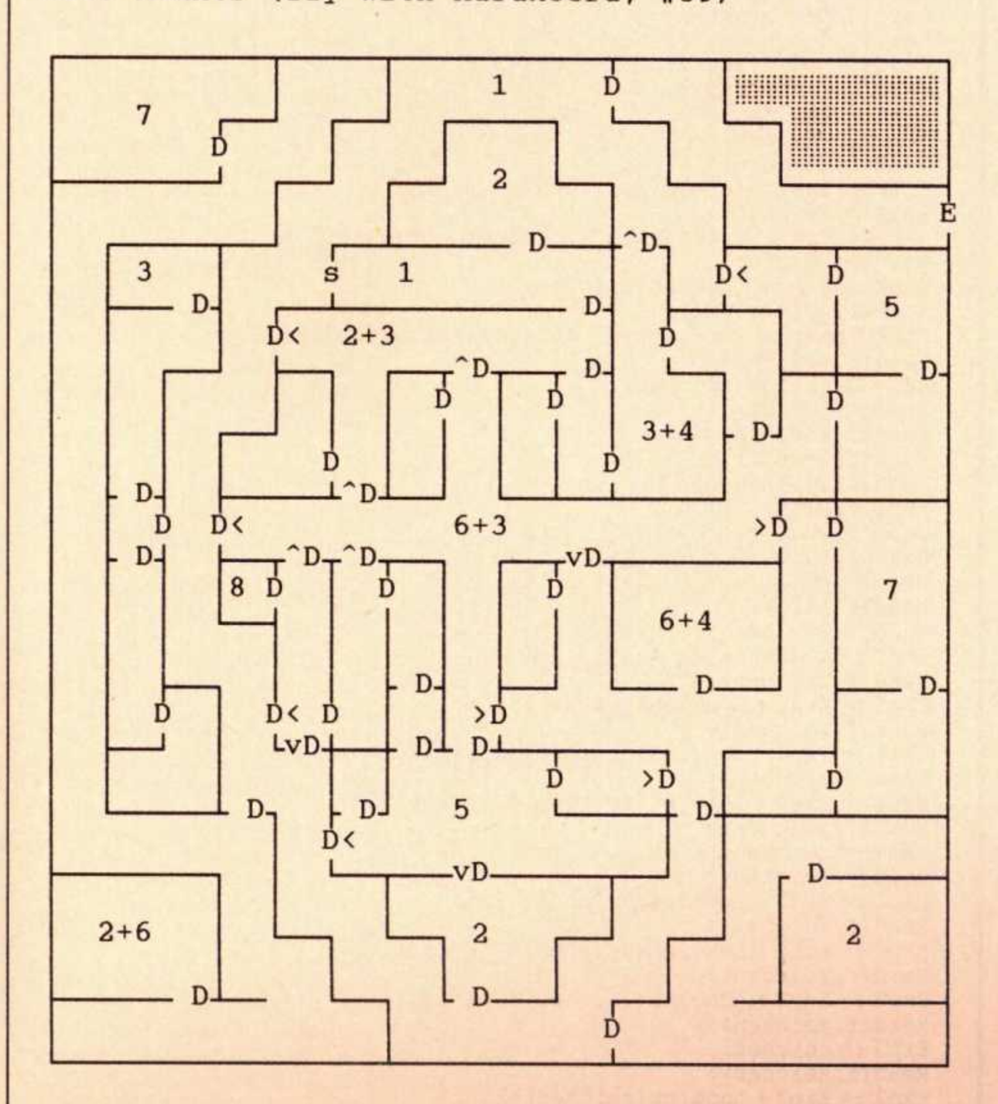
D Door s Geheimtür

1 Party location after ambush
2 'climb', open door (thief!)
2a Treasure (search!)
3 'rest' relativ sicher
4 Kampf, Dagger+1
5 Kampf mit Mages+Guards, Msg. #53
6 Staircase (Exit).
Dabei Kampf mit Kraken im Wasser!


SEIT 5. JUNI AM KIOSK...
DAS STARKE STÜCK SPECIAL
Mit:
BUCK ROGERS 2
STAR TREK
GOBLIIINS
AMBER STAR
RETURN OF MEDUSA
WILLY BEAMISH
ZORK 1-3
...
SONDERAUSGABE 16
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
LÖSUNGEN:
STAR TREK
BUCK ROGERS 2
AMBER STAR
WILLY BEAMISH
GOBLIIINS
POSTER:
AMBER STAR
JOYSTICKS IM TEST! ... auf 12 Seiten!
JOYSTICK-SONDERTEIL
WIE STARK IST EUER STICK?
PLUS:
RETURN OF MEDUSA
ECO QUEST
SPELLCASTING 201
ZORK-TRILOGIE
SPECIAL PROFILE
& VIELE NEWS...
aktueller software markt · Alles über Computer- & Videospiele · Tips & Lösungen
...AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!


Silverymoon
D Door
s Geheimtür
E Exit
≈ Wasser
Nicht zugänglich
I Inn
F Tavern
A Armory
B Bootsverleih
M Magic shop
V Vault
T Temple
1 Invisible Bridge
2 Vault of Sages
3 Festival Glade
4 Armory of Bane worshipper
5 The Lady's College
6 Message #26
7 Kraken hideout (#20)
Llorkh
D Door
∩ Torbogen
s Geheimtür
≈ Wasser
E Exit
Nicht zug.
I Inn
T Temple
F Tavern
B Bootsverleih
A Armory
1 Falltür zur Arena von Llorkh (1 mal)
2 Ancient Guard Tower; Kampf (Zhentils+Griffin)
3 Verborgene Zwerge (#46)
4 Medusa + Hellhounds
5 Lord Geildarr's castle (no admission)
Loudwater
D Door
∩ Torbogen
s Geheimtür
≈ Wasser
E Exit
Nicht zug.
I Inn
F Tavern
B Bootsverleih
1 Kampf mit vielen Zhentils
2 Kampf mit Zhentil Guards
3 Gnolls
4 Undead
Sundabar
D Door
≈ Wasser
E Exit
Nicht zugänglich
I Inn
H Hall of Training
B Bootsverleih
A Armory
S Shop
T Temple
F Tavern (Fight, 3 Z.)
1 2 Medusas, Hellhounds
2 Harpies
3 Gryphons
4 Brunnen; mit 4 Statuen
Msg. #57 & Kampf
5 Zhentil & Hellhound

Star Mounts (fly with Aarakocra, #50)



D Door   s Geheimtür   E Exit
< > ^ v Tür nur in eine Richtung   ▒ Nicht zug.

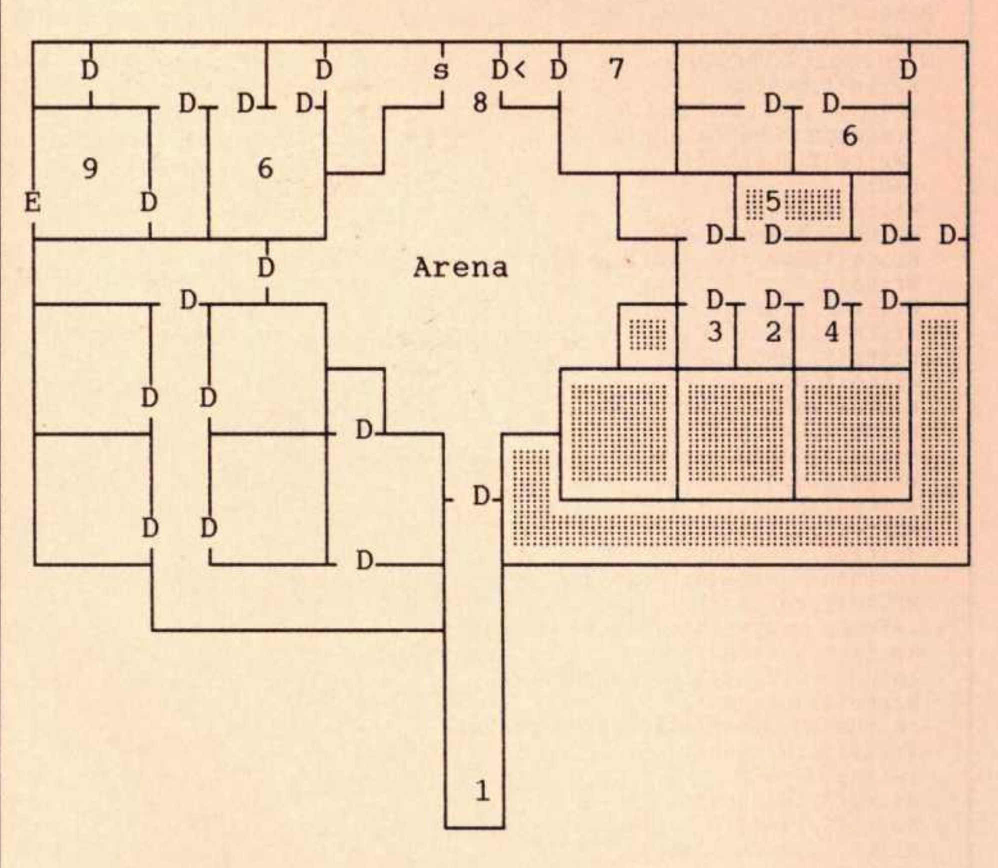
1 Ceptienne erscheint & verschwindet (Msg. # 54)
2 Griffons
3 Hellhounds
4 Ogres
5 Harpies
6 Medusas (Spiegel wirken Wunder ...)
7 2 Black Dragons (schwere Gegner, müssen nicht unbedingt bekämpft werden. Speichern !)
8 Ceptiennes Versteck (Kampf; Wand, Bracers, Statue); 2 einseitige Türen nach W und S nicht gezeichnet.







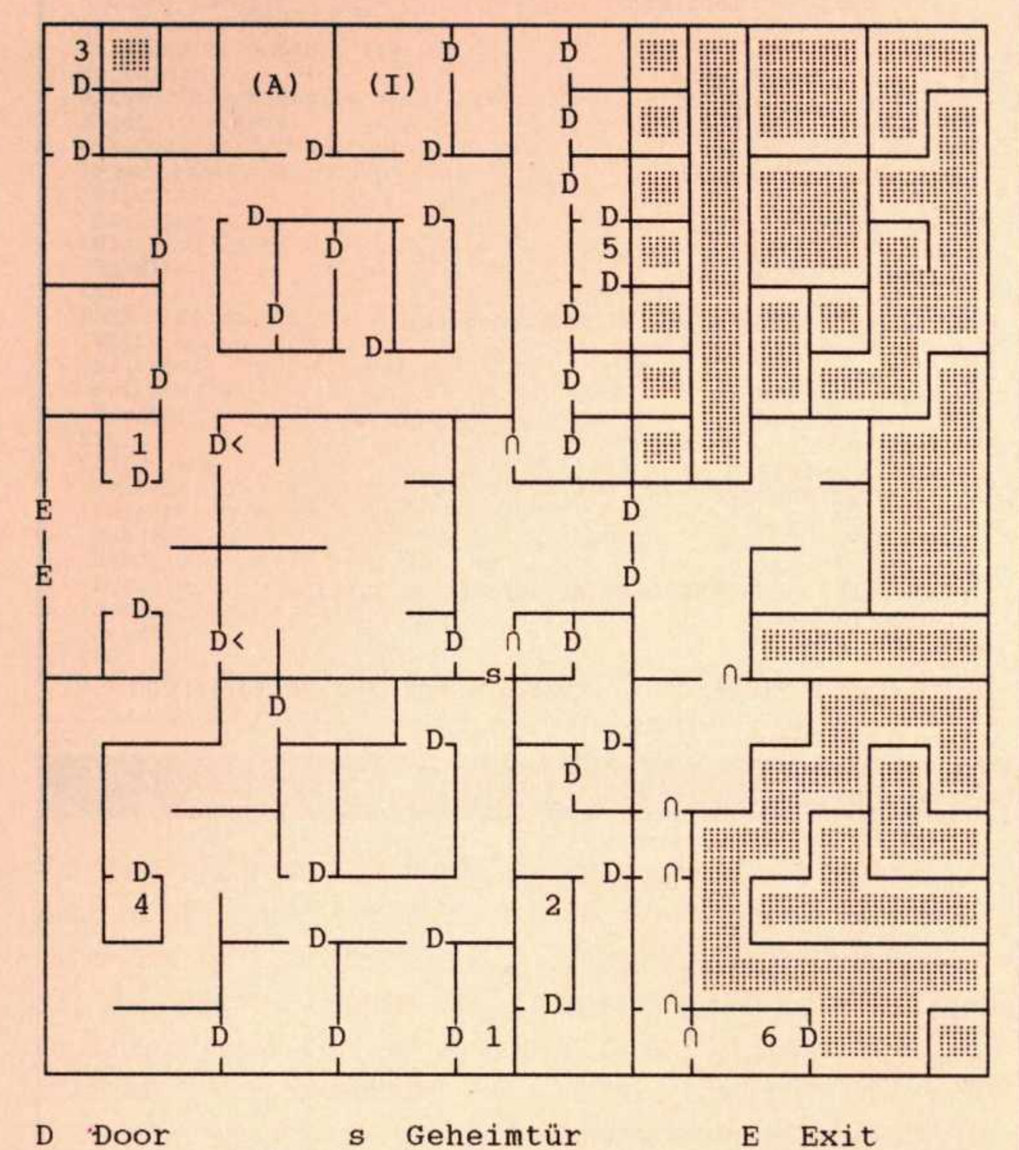
Llorkh, Arena (Trap door from Tavern ...)



D Door   s Geheimtür   E Exit
D< Door to west only   ▒ Nicht zug.

1 Party location after trap door
2 Cell (after fight)
3 Muthtur, Half-Orc (NPC, fighter, #43)
4 Ogres (set free!)
5 Door, locked
6 Griffon attack
7 Zhentil fighters
8 Ogres (if freed at 4) fight griffons
9 Fight, Statuette, message #45

Ascore (Abschließender Kampf mit Vaalgamon)



D Door   s Geheimtür   E Exit
< nur nach W   ∩ Torbogen   ▒ Nicht zug.

(I) Frühere Inn   (A) Frühere Armory

1 Undead (random attacks im Gebiet)
2 Mumien
3 Ettin; 'rest' hier möglich
4 Magier (Msg. #56, Kampf, Bracers AC Ø) Zutritt NUR mit 'Knock'-spell. 'rest' möglich
5 Lianen (Pflanzen-Monster); 'climb' ist exit
6 Herausforderung von Vaalgamon, zu kämpfen. Keine Pause zwischen Kämpfen; nach rechts oben gehen.

```
(*$M 16384,0,655360*)
(*
Programm : EOB2.PAS
Zweck   : Charaktereditor für Eye of the Beholder II
Sprache  : Turbo Pascal ab Version 4.0
Copyright 1992 Ralf Kleinfeld & Tronic-Verlag
*)

PROGRAM eob2;

USES dos, crt;

CONST Rasse : ARRAY[0..5] OF STRING =
      ('Mensch','Elf','Halb-Elf','Zwerg','Gnome','Halbling');
   Beruf : ARRAY[0..13] OF STRING =
     ('Kämpfer','Ranger','Paladin','Magier','Kleriker','Dieb',
      'Kämpfer/Kleriker','Kämpfer/Dieb','Kämpfer/Magier',
      'Kämpfer/Magier/Dieb','Dieb/Magier','Kleriker/Dieb',
      'Kämpfer/Kleriker/Magier','Ranger/Kleriker');
   Gesinn : ARRAY[0..8] OF STRING =
     ('Lawful-good','Neutral-good','Chaotic-good',
      'Lawful-neutral','True Neutral','Chaotic-neutral',
      'Lawful-evil','Neutral-evil','Chaotic-evil');

TYPE CharSet = RECORD
         Status    : Byte;
         Name      : STRING[10];
         leer      : Byte;
         Staerke, Prozent, Intel,
         Weis, Gesch, Konst,
         Cha       : RECORD
                  akt, org : Byte;
                 END;
         HitPointsA,
         HitPointsM : Integer;
         AC        : ShortInt;
         leer2,
         GeschlRasse,
         Berufe,
         Gesinnung,
         Bild,
         Food,
         Lvl1, Lvl2,
         Lvl3      : Byte;
         Exp1, Exp2,
         Exp3      : LongInt;
        END;

VAR f          : FILE OF Byte;
  FileName     : STRING[12];
  CharName     : STRING[11];
  FileNr, i    : Integer;
  existiert    : boolean;
  s            : STRING[1];
  FilePosition : LongInt;
  Figur        : CharSet;
  zeichen      : Byte;

FUNCTION Namensuche (Name: STRING):LongInt;
VAR
 z        : Char;
 Position : LongInt;
 gefunden : Boolean;
BEGIN
 existiert := true;
 Assign(f,FileName);
 (*$I-*)
 Reset(f);
 (*$I+*)
 IF IOResult <> 0 THEN BEGIN existiert:=false;Exit;END;
 gefunden := false;
 Position := 0;
 i := 1;
 WHILE ((NOT gefunden) OR (i <= Length(Name))) AND (NOT Eof(f)) DO
BEGIN
  Read(f,zeichen);
  z := Char(zeichen);
  IF UpCase(Name[i]) = UpCase(z) THEN BEGIN
   gefunden := true;
   Position := FilePos(f)-i;
   Inc(i);
  END
  ELSE BEGIN
   i := 1;
   gefunden := false;
   Position := 0;
  END;
 END;
 Namensuche := Position;
END;

PROCEDURE LeseChar(Position: LongInt);
BEGIN
 Assign(f,FileName);
 Reset(f);
 Seek(f,Position);
 WITH Figur DO BEGIN
  Read(f,Status);
  Name := '          ';
  FOR i := 1 TO 10 DO BEGIN
   Read (f,zeichen);
   Name[i] := Char(zeichen);
  END;
  Read(f,leer);
  Read(f,Staerke.akt);
  Read(f,Staerke.org);
  Read(f,Prozent.akt);
  Read(f,Prozent.org);
  Read(f,Intel.akt);
  Read(f,Intel.org);
  Read(f,Weis.akt);
  Read(f,Weis.org);
  Read(f,Gesch.akt);
  Read(f,Gesch.org);
  Read(f,Konst.akt);
  Read(f,Konst.org);
  Read(f,Cha.akt);
  Read(f,Cha.org);
  Read(f,zeichen);
  HitPointsA := Integer(zeichen);
  Read(f,zeichen);
  HitPointsA := HitPointsA + Integer(zeichen) * 256;
  Read(f,zeichen);
  HitPointsM := Integer(zeichen);
  Read(f,zeichen);
  HitPointsM := HitPointsM + Integer(zeichen)*256;
  Read(f,zeichen);
  AC := ShortInt(zeichen);
  Read(f,leer2);
  Read(f,GeschlRasse);
  Read(f,Berufe);
  Read(f,Gesinnung);
  Read(f,Bild);
  Read(f,Food);
  Read(f,Lvl1);
  Read(f,Lvl2);
  Read(f,Lvl3);
  Read(f,zeichen);
  Exp1 := zeichen;
  Read(f,zeichen);
  Exp1 := Exp1 + LongInt(zeichen)*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp1 := Exp1 + LongInt(zeichen)*256*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp1 := Exp1 + LongInt(zeichen)*256*256*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp2 := zeichen;
  Read(f,zeichen);
  Exp2 := Exp2 + LongInt(zeichen)*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp2 := Exp2 + LongInt(zeichen)*256*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp2 := Exp2 + LongInt(zeichen)*256*256*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp3 := zeichen;
  Read(f,zeichen);
  Exp3 := Exp3 + LongInt(zeichen)*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp3 := Exp3 + LongInt(zeichen)*256*256;
  Read(f,zeichen);
  Exp3 := Exp3 + LongInt(zeichen)*256*256*256;
 END;
 Close(f);
END;

PROCEDURE SchreibeChar(Position: LongInt);
BEGIN
 Assign(f,Filename);
 Reset(f);
 Seek(f,Position);
 WITH Figur DO BEGIN
  Write(f,Status);
  FOR i := 1 TO 10 DO BEGIN
   zeichen := Byte(Name[i]);
   Write(f,zeichen);
  END;
  Write(f,leer);
  Write(f,Staerke.akt);
  Write(f,Staerke.org);
  Write(f,Prozent.akt);
  Write(f,Prozent.org);
  Write(f,Intel.akt);
  Write(f,Intel.org);
  Write(f,Weis.akt);
  Write(f,Weis.org);
  Write(f,Gesch.akt);
  Write(f,Gesch.org);
  Write(f,Konst.akt);
  Write(f,Konst.org);
  Write(f,Cha.akt);
  Write(f,Cha.org);
  zeichen := Byte(HitPointsA);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(HitPointsA DIV 256);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(HitPointsM);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(HitPointsM DIV 256);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := AC;
  Write(f,zeichen);
  Write(f,leer2);
  Write(f,GeschlRasse);
  Write(f,Berufe);
  Write(f,Gesinnung);
  Write(f,Bild);
  Write(f,Food);
  Write(f,Lvl1);
  Write(f,Lvl2);
  Write(f,Lvl3);
  zeichen := Byte(Exp1);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp1 DIV 256);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp1 DIV 65536);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp1 DIV 16777216);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp2);
  Write(f,zeichen);
```

```
  zeichen := Byte(Exp2 DIV 256);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp2 DIV 65536);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp2 DIV 16777216);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp3);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp3 DIV 256);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp3 DIV 65536);
  Write(f,zeichen);
  zeichen := Byte(Exp3 DIV 16777216);
  Write(f,zeichen);
 END;
 Close(f);
END;

PROCEDURE Ausgabe;
VAR
 zustand : STRING;
BEGIN
 ClrScr;
 WITH Figur DO BEGIN
  GoToXY(5,2);
  IF Status = 1 THEN zustand := 'gesund'
   ELSE zustand := 'krank';
  WriteLn(Name:10,' (',zustand:6,')');
  WriteLn;
  IF GeschlRasse MOD 2 = 0 THEN zustand := 'männlicher'
   ELSE zustand := 'weiblicher';
  WriteLn('Ein ',zustand:10,' ',Rasse[GeschlRasse DIV 2]:19);
  WriteLn('Beruf  : ',Beruf[Berufe]:23);
  WriteLn('Gesinnung: ',Gesinn[Gesinnung]:23);
  WriteLn('Bild Nr.: ',Bild:2);
  WriteLn;
  WriteLn('Rüstungsklasse (AC): ',AC:4);
  WriteLn('Attribute: (Erst aktuelle, dann maximale)');
  WriteLn('Staerke:   ',Staerke.akt:2,' (',Prozent.akt:3,
      '), Intelligenz : ',Intel.akt:2,', Weisheit: ',Weis.akt:2);
  WriteLn('Geschicklichkeit: ',Gesch.akt:2,', Konstitution: '
      ,Konst.akt:2,', Charisma: ',Cha.akt:2);
  WriteLn;
  WriteLn('Staerke:   ',Staerke.org:2,' (',Prozent.org:3,
      '), Intelligenz : ',Intel.org:2,', Weisheit: ',Weis.org:2);
  WriteLn('Geschicklichkeit: ',Gesch.org:2,', Konstitution: '
      ,Konst.org:2,', Charisma: ',Cha.org:2);
  WriteLn;
  WriteLn('aktuelle Hit Points: ',HitPointsA:7,
      ', maximale Hit Points: ',HitPointsM:7);
  WriteLn;
  WriteLn('Level Beruf 1: ',Lvl1:2,', Erfahrungspunkte: ',Exp1:9);
  WriteLn('Level Beruf 2: ',Lvl2:2,', Erfahrungspunkte: ',Exp2:9);
  WriteLn('Level Beruf 3: ',Lvl3:2,', Erfahrungspunkte: ',Exp3:9);
  WriteLn;
  WriteLn('Food- Bestand: ',Food:3,'%');
 END;
END;

PROCEDURE RasseAus(loeschen:Boolean);
BEGIN
 GoToXY(55,1);
 FOR i := 0 TO 5 DO BEGIN
  IF loeschen THEN Write('              ')
  ELSE Write(i*2:2,'=',Rasse[i]:9,' m');
  GoToXY(55,i*2+2);
  IF loeschen THEN Write('              ')
  ELSE Write(i*2+1:2,'=',Rasse[i]:9,' w');
  GoToXY(55,i*2+3);
 END;
END;

PROCEDURE BerufAus(loeschen:Boolean);
BEGIN
 GoToXY(55,1);
 FOR i := 0 TO 13 DO BEGIN
  IF loeschen THEN Write('              ')
  ELSE Write(i:2,'=',Beruf[i]:23);
  GoToXY(55,i+2);
 END;
END;

PROCEDURE GesinnAus(loeschen:Boolean);
BEGIN
 GoToXY(55,1);
 FOR i := 0 TO 8 DO BEGIN
  IF loeschen THEN Write('              ')
  ELSE Write(i:2,'=',Gesinn[i]);
  GoToXY(55,i+2);
 END;
END;

FUNCTION Eingabe(x,y:Integer;VAR wert:LongInt):STRING;
VAR code : Integer;
  zeichen : STRING;
BEGIN
 REPEAT
  GoToXY(x,y);
  ReadLn(zeichen);
  Val(zeichen,wert,code);
 UNTIL (code=0) OR (zeichen='');
 Eingabe := zeichen;
END;

PROCEDURE Aenderung;
 VAR key : char;
   wert : LongInt;

BEGIN
 WITH Figur DO BEGIN
  GoToXY(28,2);
  Write('(Gesund = 1)');
  IF Eingabe(16,2,wert) <> '' THEN Status := Byte(wert);
  GoToXY(28,2);
  Write('            ');
  RasseAus(false);
  IF Eingabe(36,4,wert) <> '' THEN GeschlRasse := Byte(wert);
  RasseAus(true);
  BerufAus(false);
  IF Eingabe(36,5,wert) <> '' THEN Berufe := Byte(wert);
  BerufAus(true);
  GesinnAus(false);
  IF Eingabe(36,6,wert) <> '' THEN Gesinnung := Byte(wert);
  GesinnAus(true);
  IF Eingabe(14,7,wert) <> '' THEN Bild     := Byte(wert);
  IF Eingabe(27,9,wert) <> '' THEN AC      := ShortInt(wert);
  IF Eingabe(14,11,wert) <> '' THEN Staerke.akt := Byte(wert);
  IF Eingabe(17,11,wert) <> '' THEN Prozent.akt := Byte(wert);
  IF Eingabe(37,11,wert) <> '' THEN Intel.akt  := Byte(wert);
  IF Eingabe(51,11,wert) <> '' THEN Weis.akt  := Byte(wert);
  IF Eingabe(19,12,wert) <> '' THEN Gesch.akt  := Byte(wert);
  IF Eingabe(37,12,wert) <> '' THEN Konst.akt  := Byte(wert);
  IF Eingabe(51,12,wert) <> '' THEN Cha.akt   := Byte(wert);
  IF Eingabe(14,14,wert) <> '' THEN Staerke.org := Byte(wert);
  IF Eingabe(17,14,wert) <> '' THEN Prozent.org := Byte(wert);
  IF Eingabe(37,14,wert) <> '' THEN Intel.org  := Byte(wert);
  IF Eingabe(51,14,wert) <> '' THEN Weis.org  := Byte(wert);
  IF Eingabe(19,15,wert) <> '' THEN Gesch.org  := Byte(wert);
  IF Eingabe(37,15,wert) <> '' THEN Konst.org  := Byte(wert);
  IF Eingabe(51,15,wert) <> '' THEN Cha.org   := Byte(wert);
  IF Eingabe(22,17,wert) <> '' THEN HitPointsA := Integer(wert);
  IF Eingabe(52,17,wert) <> '' THEN HitPointsM := Integer(wert);
  IF Eingabe(16,19,wert) <> '' THEN Lvl1     := Byte(wert);
  IF Eingabe(38,19,wert) <> '' THEN Exp1     := LongInt(wert);
  IF Eingabe(16,20,wert) <> '' THEN Lvl2     := Byte(wert);
  IF Eingabe(38,20,wert) <> '' THEN Exp2     := LongInt(wert);
  IF Eingabe(16,21,wert) <> '' THEN Lvl3     := Byte(wert);
  IF Eingabe(38,21,wert) <> '' THEN Exp3     := LongInt(wert);
  IF Eingabe(16,23,wert) <> '' THEN Food     := Byte(wert);
 END;
END;

BEGIN
 ClrScr;
 GoToXY(1,5);
 Write('Save Game Nr. : ');
 ReadLn(Filenr);
 Str(Filenr,s);
 Filename := 'eobdata'+s+'.sav';
 WriteLn;
 Write('Charaktername (max. 10 Buchst.) : ');
 ReadLn(Charname);
 Fileposition := Namensuche(Charname);
 IF existiert = false THEN BEGIN
  WriteLn;
  WriteLn;
  WriteLn('Datei nicht gefunden');
  ReadLn;
 END
 ELSE IF Fileposition = 0 THEN BEGIN
  WriteLn;
  WriteLn;
  WriteLn('Name nicht gefunden');
  ReadLn;
 END
 ELSE BEGIN
  WriteLn('Position : ',FilePosition);
  LeseChar(FilePosition-1);
  Ausgabe;
  AEnderung;
  Ausgabe;
  SchreibeChar(FilePosition-1);
  ReadLn;
 END;
END.
```

Eye of the Beholder 2

Zur Abwechslung mal was völlig anderes: ein Listing in der ASM. Mit dem nebenstehenden Listing erspart man sich das mühevolle Herumwerkeln mit Diskettenmonitor und Hex-Zahlen. Ganz einfach die Nummer des entsprechenden Spielstandes und den Namen der zu bearbeitenden Figur eingeben, und schon kann der Typ nach Belieben bearbeitet werden. Vorsicht, nicht alle Werte sind sinnvoll, aber das merkt man spätestens, wenn sich der Bursche im Spiel nachher nicht wie gewünscht verhält.
BTX-Nutzer können den Quelltext und das ausführbare Programm aus unserem Angebot abrufen, näheres siehe auf einer der dortigen Seiten. Für alle, die keinen Bock auf Programmieren haben oder eine noch bessere Version des Editors haben möchten: Der Autor arbeitet gerade an einer verbesserten Version mit ansprechenderer Benutzeroberfläche und besserer Überprüfungen der Eingaben, das Teil gibt es dann gegen einen kleinen Unkostenbeitrag direkt beim Autor, aber darüber in der nächsten Ausgabe mehr... ■

Ralf Kleinfeld

(Noch eine generelle Frage: Was haltet Ihr eigentlich von dieser Sache? Schreibt doch mal!)

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,
Euer
Michael



Belle, laß die Bombe fallen!

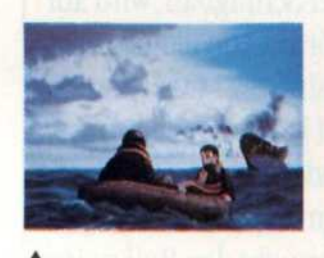
Nur das leise Zirpen von Grillen unterbricht die fast greifbare Stille über Boscombe in Südengland. Über der Asphaltpiste flimmert die Hitze und läßt die weit entfernten Gebäude hinter Schleiern verschwimmen. Fast unmerklich schleicht sich ein neues Geräusch in die Idylle. Es klingt so, als hätte die Obergrille zum kollektiven Paarungsakt aufgerufen.... WHHIIIIOOOUUUUUU - plötzlich jagt ein halbes Dutzend Militärjets im Tiefflug über die Köpfe der rund 50 britischen und drei nichtbritischen Journalisten, hauen den Nachbrenner rein, ziehen steil in den Himmel und donnern nach vollendetem Looping wieder ihrem Ausgangspunkt entgegen. Als einziger Beweis für dieses ohrenbetäubende Schauspiel bleibt nur ein leichter Ozongeruch in der Luft.



▲ *Mit Waffen gut bestückt*



▲ *Pech gehabt!*



▲ ....



▲ *Der gläserne Zinken*



▲ *Hübscher Name für einen Bomber*

Wieder einmal hatte **Microprose** Perfektion bewiesen. Zu ihrer Pressepräsentation von **B 17 - Flying Fortress** hatte man sich nämlich nicht mit einem stickigen Konferenzsaal zufriedengegeben, sondern auf den britischen Militärflugplatz Boscombe eingeladen. Dort trainierten zu dieser Zeit gerade Kunstflugstaffeln aus vielen Ländern der Erde ihre Flugfiguren für die Show am Wochenende. Nicht zuletzt wurde der Ort auch deshalb gewählt, weil am späten Vormittag ein uralter B-17-Bomber mit dröhnenden Motoren zur Landung ansetzte. Es zeugt schon von einer gehörigen Portion Selbstbewußtsein, den mehr oder weniger kritischen Journalisten den direkten Vergleich zwischen Original und Simulation zu geben. Doch bis auf ein kleines Detail hat Microprose mal wieder ganze Umsetzungsarbeit geleistet.

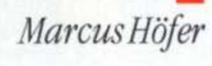
B 17 ist ein vollkommen neues Flugsimulatoren-Konzept. Denn dabei hat man nicht nur die Möglichkeit, zwischen Pilot und Bordschütze hin und herzuschalten, sondern kann auch jedes der 10 Besatzungsmitglieder im Schiffsrumpf bewegen und andere Aufgaben übernehmen lassen. Für den Luftkampf bedeutet dies, daß sechs Maschinengewehrkanzeln bedient werden müssen. Zudem kommt, daß eine rauchende B 17 auch irgendwo brennen muß. Das heißt für den Spieler: Ein Bordschütze muß zum Löschen abkommandiert werden. Auch Verletzte verarzten kostet Personal und Zeit. Das stimmige Drumherum setzt der ganzen Simulation noch die Krone auf. Für jede Eventualität gibt es passende Screens: Ob unsere Maschine nun ab-, an- oder in Trümmer geschossen wurde - und das zu Wasser, zu Land und - wo auch sonst - in der Luft. Die einzige Macke, die im Spiel auffiel: Das animierte Bordpersonal kann in der Microprose-Simulation stehen, im Original können das nur Leute bis zu einer Körpergröße von 1,57 Meter. Fazit der ganzen Chose: Microprose hat sich wieder einen großen Schritt der Realität genähert. Vorbei sind die Zeiten, wo es nur ums Fliegen und Feuern ging. Ein ausführlicher Test folgt natürlich demnächst. ■

Und wenn Microprose schon zu einer so aufwendigen Präsentation einlädt, dann gibt es natürlich noch reichlich andere News. So sind, wie Marketing Director Paul V. J. Moodie erklärte, demnächst zahlreiche Microprose-Games auch für die Konsolen zu haben. Dazu gibt es ausführliches in den Konsolennews. Mehr über die Präsentation von A.T.A.C. und Harrier durch PR-Chefin Alison Fennah könnt Ihr im Bericht über die Messe in Chicago lesen. ■

Marcus Höfer

Haufenweise ▼ *Instrumente*







SCHWING DIE

HARD BALL III

System: **PC** *(VGA, AdLib, Sound Blaster, Roland)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Münster**.



◄ *Harter Wurf vom Pitcher*

Der Tag, auf den alle Base-Ball-Fans gewartet haben, ist da. Nun gibt es endlich die Simulation, in der alles möglich ist. Dazu gibt es eine Menge Extras, die - kein Witz - noch nicht dagewesen sind.

Mit Hard Ball III hat Accolade einen echten Hit gelandet. Dieses Game sollte eigentlich für alle Baseball-Fans zum Muß werden. Die Programmierer haben aus dem Erstlingswerk Hard Ball, das zugegeben e i n i g e Macken hatte, ein Spiel für Profis gemacht.

Im großen und ganzen ist in dieser Simulation alles möglich, was auch in der amerikanischen Liga gemacht wird. Dazu kommen noch Optionen wie zum Beispiel eigene Spieler, eigene Mannschaften, eigene Trikots und eigene Ligen entwerfen. Und wenn schon klotzen, dann richtig. Batting Training und Management gehören ebenso zur Ausstattung. Wenn Ihr keine Lust habt, jeden Posten auszufüllen, dann könnt Ihr Euch auf die Aufgaben beschränken, zu denen Ihr Lust habt.

DIE REGELN

Baseball, oder Schlagball, wird auf einem rautenförmigen Feld gespielt. Die vier Ecken sind die Male (Bases). Zwei Teams mit je neun Spielern treten gegeneinander an.

Der Schlagmann (Batter) der Schlagpartei versucht den Ball so ins Feld zu schlagen, daß die Fangpartei, ihn nur schwer erreichen kann. Sobald der Ball in der Luft ist muß der Batter versuchen, über die drei Feldbases zum Schlagmal zurückzukehren, um einen punktbringenden Lauf (Run) zu erzielen.

Die gegnerische Partei versucht nun den Batter während des Laufes zu outen. Dazu muß der Fangspieler den Batter mit dem Ball berühren.

Der Batter ist aber auf jedem Mal in Sicherheit. Erreicht der Batter ein Feldmal, wird vom Batting Team ein zweiter Batter eingesetzt.

Sind drei Spieler out, werden die Seiten gewechselt. Nachdem jede Mannschaft einmal Schlagpartei und einmal Fangpartei war, ist ein Inning beendet.

Insgesamt läuft das Spiel über neun Innings und kann unter Umständen vier Stunden dauern.

Der Clou an sich ist aber das Spiel selbst. Die Animationen von Pitcher und Batter sind glänzend gelöst. Dazu können Bases gestohlen und die Diebe geoutet werden.

Al Michael spricht

Die Möglichkleiten sind - wie bei den Amis üblich - schlichtweg unbegrenzt. Wird es einmal knapp zwischen dem Laufenden und dem Baseman, gibt es ei-





▲ *Viel Action im Stadion*



KEULE, BEULE!

ne Einblendung als Nahaufnahme. Einschließlich Schiedsrichter, der das letzte Wort, oder besser, die letzte Geste hat.

Als ganz spezielle Soundoption gibt es für alle Rechnerbesitzer, die zwei Megabyte Arbeitsspeicher ihr Eigen nennen können, treffende Spielkommentare von Starkommentator Al Michael. Zwar sind



▲ *Chance auf einen Home Run*

die Samples von seiner Stimme recht kurz - sprich: klingt alles ein bißchen abgehackt - aber dafür wird jeder aktive Spieler beim Namen mit Nummer und Aktion genannt.

Aktives Fernsehen

Schlußum: Hard Ball III läutet die Ära 'aktives Fernsehen' ein.

Klar, so ein Game hat natürlich auch einen Pferdefuß. Die Steuerung und das Menüdurchklicken bedarf einiger Übung. Auch der Schwierigkeitsgrad gegen den Computer ist eher etwas für Fortgeschrittene (oder: Übung macht den Profi).

Und für die, die Baseball immer noch für einen Dorfbahnhof in Böhmen halten, empfiehlt es sich, ein Regelwerk im Buchhandel zu organisieren.

Für'n schlappen Zehner gibt es zum Beispiel vom Falken-Verlag ein durchaus verständliches und umfassendes Buch der Baseball-Regeln, die mit Kommentaren von Deutschen Baseball- und Softball-Verband versehen sind.

Ein Glossar im Schlußteil des 100 Seiten starken Werkes führt durch die wichtigsten Fachbegriffe des Spiels und macht so auch aus dem Laien einen Kenner der Szene. ■

Marcus Höfer

„Besser geht es nur noch live im Stadion"

Guido meint:

Tja, was soll man da noch sagen? Hardball III ist im Augenblick DAS Baseballspiel auf dem PC. Eine Sportübertragung im TV ist auch nicht spannender.

Lediglich Al Michaels Kommentaren hätte ein besseres Sampling gut getan.

Der Spielspaß wird dadurch aber nicht getrübt. Also Leute, holt die Keule raus!

»SEHR GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	11
Sound	11
Spielablauf	12
Motivation	10
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



▲ *Die Ruhe vor dem Run*



▲ *Das Scoreboard: Kansas liegt vier Punkte vor*



▲ *Jeder Spieler mit eigenem Charakter*

TROON NORTH

LINKS DATA DISK

System: **PC**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 Mark**, Hersteller: **Access**, Muster von: **U.S.Gold**.



Mit einem neuen Golfkurs ist jetzt Access auf den Markt gekommen. Diesmal geht es für alle Links-Fans auf den Troon North Parcours. Nördlich von Scottsdale, Arizona, direkt bei der Landeshauptstadt Phoenix liegt dieser Original-Track. Und wie in Arizona üblich, ist Grün rar gesät. Den Großteil der Umgebung teilen sich Felsen, Kakteen, Sand und Wüstenrennmäuse.



In liebevoller Deteilarbeit die Links-Macher wieder losgezogen und haben den gerade mal zwei Jahre jungen Originalkurs abgemessen und auf drei handliche Disketten gepackt. Nachteil der vielen verschiedenen Details: Der Bildaufbau ist elend langwierig. In Sachen Anspruch werden die Links-Spieler auf der siebten Data-Disk nur mäßig gefordert. Zwar weht ein stetig starker Wüstenwind, aber die Bunker sind dafür leicht zu umspielen und die Grüns sind fast ausschließlich eben. Auf den Schlag mit dem Blubb braucht man aber auch in der Wüste nicht verzichten. Am 16. Loch dem "Post Card" liegt nämlich ein idyllischer See. Alles in allem ein Kurs für Einsteiger und Fortgeschrittene. Links-Profis sollten sich lieber mit Dorado Beach und Firestone Country Club auseinandersetzen. Auch eine neue Optik in Sachen Tief-Bunker-Spiel gehört als Update dazu. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	12
Motivation	9
Gesamtnote	10

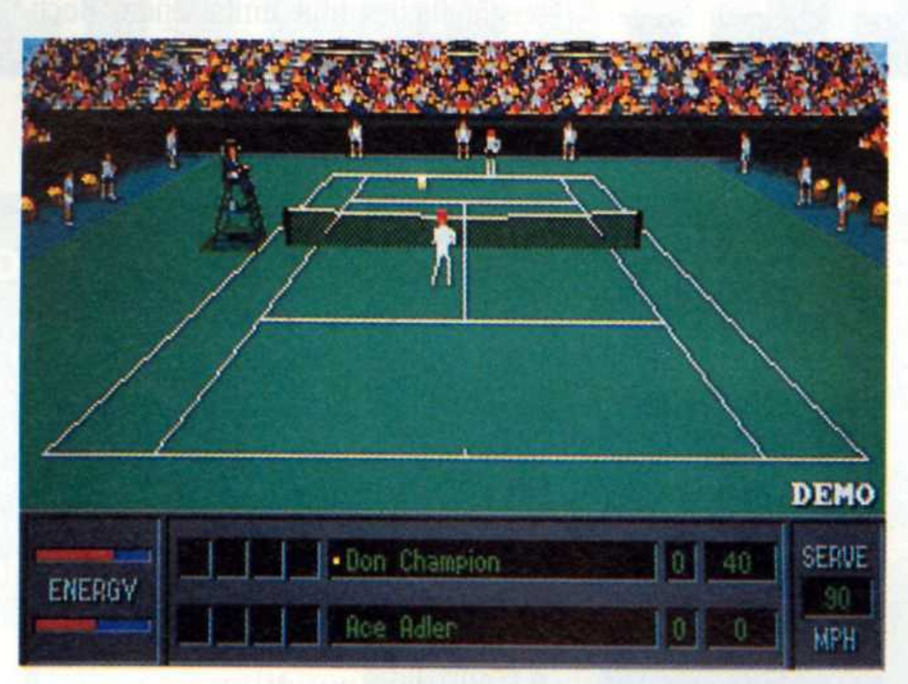
»GUT«

Dreidimensional

'Distinctive Software Inclusive', bestens durch 'Test Drive I+II' bekannt, meldet sich zurück. Diesmal geht es nicht um heiße Luxusschlitten, dafür jedoch um einen Sport, der auch seine Reize hat und ebenfalls nicht gerade billig ist.

WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

System: **PC** *(EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Mindscape, England**.



▲ ***Gut, aber leider nur als Solist zu spielen ...***

Die Rede ist von Tennis, das ein weiteres Mal Pate für ein PC-Spiel stand. Wie es sich für eine 'moderne' Simulation gehört, ist auch World Tennis Championships ganz in 3D gehalten. Dabei hat der Spieler die Wahl zwischen einer Hintermann-Kamera und einer Spieler-Sicht. Doch bevor es überhaupt auf den Centre Court geht, muß ein eigener Spieler mit seinen spezifischen Stärken und Schwächen kreiert werden, möchte nicht der 'Test-Player' übernommen werden.

Neben den gewöhnlichen Trainings- und Testmatch-Optionen kann der geneigte Spieler einen Fünf-Jahres-Plan aufstellen und selbst entscheiden, an welchen Turnieren er teilhaben möchte oder ob er lieber zu Hause trainiert und somit seine zukünftigen Erfolgschancen verbessert.

Grafisch ist das Geschehen auf dem Court dank flüssiger 3D-Grafik ansprechend und realistisch dargestellt. Wer Lust verspürt, der darf sogar ganze Ballwechsel in der Zeitlupe ansehen. Die Soundeffekte sind zwar spärlich, aber passend eingesetzt. Eine Weltrangliste wurde lobenswerter Weise nicht vergessen. Bedauernswert hingegen ist die Tatsache, daß World Tennis Championships weder über einen Zwei-Spieler-Modus, noch über Doppelwettkämpfe verfügt. Ansonsten ist es eine gelungene, aber schwer zu beherrschende Simulation des Weißen Sports. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Meisterlich

'Sensible Software', bestens durch 'Wizball' & 'MicroProse Soccer' bekannt, schlagen mit einem fußballerischen Höhepunkt zurück und lehren damit selbst 'Kick Off 2' das Fürchten.

SENSIBLE SOCCER

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST** *(demnächst)*, **PC** *(im Herbst)* empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Sensible Software/Mindscape, England**, Muster von: **Wial-Versand, 8038 Gröbenzell**.

Dabei könnte Sensible Soccer rein vom Äußeren der direkte Nachfolger des Klassikers sein: Das Spielfeld wird von oben dargestellt (diesmal jedoch leicht schräg), und die Spieler sind mickrig klein, aber in richtiger Proportion zu Spielfeld, Tor etc. Allerdings sind die Sensibles weitaus besser gezeichnet und animiert als die 'Dino Dinis' in *Kick Off 2*. Außerdem laufen sie nicht gar so stürmisch, was eine bessere Kontrolle zuläßt und schöner aussieht.

Ebenfalls ein klares Plus geht in Sachen Steuerung an Sensible Soccer, denn es läßt sich angenehmer und präziser agieren; die Bälle fliegen schöner und die Tore sehen spektakulärer aus. Jene dürfen während des Spiels und danach freilich nochmals angeschaut und auf Wunsch auf Diskette gespeichert werden. Fouls sind zwar möglich, werden aber leider nicht geahndet...

Sage und schreibe 64 menschliche Spieler können sich in verschiedenen Wettbewerben (EM, UEFA-Cup etc.) miteinander messen, jedoch nur zwei gleichzeitig. Dafür stehen 100 euopäische National- und Klubmannschaften mit ihren aktuellen Spielern zur Auswahl. Das i-Tüpfelchen einer hervorragenden Fußball-Simulation setzen die zahlreichen atmosphärischen Soundeffekte seitens der Zuschauer auf. Sensible Soccer ist ein Muß für jeden Fußball-Fan und klar besser als Kick Off 2. ■

hja



▲ ***Noch besser als Kick Off 2: Sensible Soccer***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound (Effekte)	10
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Olympia ruft

THE CARL LEWIS CHALLANGE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST & STE**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM (PC), ca. 80 DM (Amiga, Atari)**, Hersteller: **Psygnosis, England**.

Eine Leichtathletik-Simulation der Spitzenklasse will PSYGNOSIS mit diesem Programm vorstellen. Supersportler CARL LEWIS fordert Euch zum olympischen Wettkampf heraus.

Allerdings hüpft Ihr nicht selber über die Hürden, diesmal habt Ihr ein ganzes Team zur Verfügung, das Euch das Sprinten, Hoch- und Weitspringen oder Speerwerfen abnimmt. Eure Aufgabe ist es, die richtigen Sportler für die einzelnen Disziplinen aus einem Pool von 170 Athleten auszuwählen und deren Training zu kontrollieren. Eine Menge Planung ist nötig, sollen die Athleten zum richtigen Zeitpunkt in Hochform sein. Haben sie zu wenig oder zuviel trainiert, war die ganze Mühe umsonst....

Schließlich naht der große Tag, an dem die bis zu vier Teams zeigen müssen, welches das beste ist. Im Stadium ist eine fanatische Menge versammelt, die Backgroundsounds sind dementsprechend. Die digitalisierten VGA-Bilder der Athleten glänzen durch flüssige Animationen, technisch ist bereits die Demoversion beeindruckend.

Eine groß angelegte Eingangs-Sequenz rundet das Programm ab, das als Grundlage 3D Vektor-Parallax-Grafiken benutzt. Auf dem PC werden AdLib und Soundblaster unterstützt, ein mit mindestens 12 MHz getakteter 286er mit VGA-Karte ist Voraussetzung.

The Carl Lewis Challenge soll für alle Formate noch rechtzeitig zur Olympiade erscheinen.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Ob Psygnosis die letzten Hürden bis zur Olympiade noch schafft?



▲ *Wo ist der Feind?*



▲ *Die Schlacht ist geschlagen*

Seeschlacht für jedermann

Meine Flugabwehr schießt, bis die Rohre glühen, und einige japanische Bomber stürzen brennend ins Meer. Dennoch gelingt es den Angreifern, meinen Sperriegel zu durchbrechen. Getroffen von zahllosen Bomben, sinkt mein letzter Träger auf den Meeresgrund. Mit Grausen denke ich an die vielen Seeleute, die er mit sich reißt. Zwar dezimiert, aber erfolgreich entschwinden die japanischen Bomber am Horizont. Vielleicht hätte ich meine Jäger doch nicht abziehen sollen!

CARRIER STRIKE

System: **PC** *(286er, 386er, 486er, mind. 640K, EGA, VGA, AdLib, Soundblaster/Pro)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI, USA**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Durch den neuen Flottensimulator **Carrier Strike** aus dem Hause **SSI** kann jeder Badewannen-Admiral in den Konflikt zwischen Japan und den USA eingreifen. Zur Auswahl stehen verschiedene Seeschlachten zwischen '42 und '44 oder auch der komplette Krieg in jeweils fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Fairerweise kann der Spieler sich außerdem zwischen der amerikanischen und der kaiserlich-japanischen Flotte entscheiden. Zum Einsatz kommen bis zu 83 verschiedene Schiffstypen. Vom Zerstörer bis zum fetten Schlachtschiff wird daher alles geboten, was schwimmt (oder absäuft).

Am wichtigsten sind jedoch, wie es der Name schon verrät, die Flugzeugträger.

Hier wartet viel Arbeit auf den Spieler. Jede der bis zu vier Staffeln pro Carrier will mit passender Munition und Sprit versorgt werden. Vor dem Start muß jede Maschine einen Auftrag erhalten und auf das Startdeck gehoben werden. Hier zeigt sich auch schon der erste Schwachpunkt. Bei nur drei Trägern hält sich der Aufwand noch in Grenzen, müssen jedoch 15 Carrier verwaltet werden, so artet das Ganze in Arbeit aus. Ein Schritt, der in Echtzeit nur zwanzig Minuten in Anspruch nimmt, verbraucht manchmal locker eine halbe Stunde und mehr. Wenn aber die Bomber und Jäger erst einmal gestartet sind, erledigt sich der Rest von allein. Angriffe auf feindliche und eigene Schiffe werden automatisch ausgeführt. Der Spieler kann hierbei nur zusehen und Daumen drücken.

Auf dem aus Sechsecken aufgebauten Spielfeld werden die Flugzeuge und Schiffe als farbige Symbole dargestellt. Zug für Zug werden diese Einheiten wie die kleinen Flaggen auf einer Generalstabskarte weiterbewegt. Das echte 'Seekriegsfeeling' kommt so natürlich nicht richtig 'rüber.

Technisch hat Carrier Strike wirklich nicht viel auf dem Kasten. Grafik und Sound sind so vorsintflutlich, daß sich sogar noch mein alter Schneider CPC im Grabe umdreht.

Strategisch läßt das Programm jedoch die Muskeln spielen. Es gibt kaum einen Flugzeugtyp oder ein Waffensystem, das die SSI-Programmierer vergessen haben. Jede Schlacht läßt sich so absolut realistisch simulieren. Fehlplanungen werden unbarmherzig bestraft. Wer also einen Flugplatz mit Torpedoflugzeugen angreifen will, darf sich über mangelnden Erfolg nicht wundern. Auch die Tageszeit will bedacht werden. Angriffe sollten vor Einbruch der Dunkelheit beendet werden, wenn die Flugzeuge heil zurückkehren sollen.

Fazit: Carrier Strike ist nichts für ungeduldige Spielnaturen mit ausgeprägtem Ballertrieb. Aber Strategiefans, die 120 Mücken ausgeben wollen, sollten schon einmal Platz auf ihrer Festplatte schaffen. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	2
Anleitung	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Geschichtsverdreher

CONFLICT KOREA

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Wial, 8038 Gröbenzell**.

Was wäre die Sparte Strategie ohne Kriege. Vom alten Rom, über Napoleon, Weltkrieg Nummer zwei, Vietnam, Golf und Science Fiction. Mittendrin ist das Thema Korea. Wo die Amis nun nicht gerade als Weltpolizisten glänzen konnten.

Im Osten nichts Neues



▲ *25. Juni 1950: Der Konflikt in Korea eskaliert*

Wieder einmal ist die Zeit für Sandkastengeneräle angebrochen. Für Nachschub an der Front hat SSI mit **Conflict Korea** gesorgt. Jetzt kann endlich die Geschichte verdreht werden. Die Fehler von damals sind bekannt, und hinterher weiß man es natürlich immer besser. In diesem kleinen Land Korea also sollst Du nun Ordnung schaffen. Im Norden stehen die bösen Roten und im Süden stehen die guten Blauen. Auf dem mittlerweile zum Standard gewordenen Sechseckraster müssen die Truppen taktisch geschickt verteilt, Nachschub organisiert, Fronten verteidigt und böse Feinde hundsgemein im Kessel zusammengeschossen werden.

Also ganz wie im richtigen Krieg. Selbst die Luftwaffe agiert historisch perfekt in der Statistenrolle. Obwohl fast pausenlos aus der Luft gebombt wird, ist der Schaden so groß, als würden die Jungs mit Knallerbsen werfen.

Die Grafik kann keinen hinter dem Ofen hervorlocken, Sound ist gar nicht vorhanden und die Anleitung ist knapp unter dem Modell Versandhauskatalog gescheitert. Generäle und die, die es werden wollen, können sich mit Conflict Korea bestimmt austoben -wenn sie erstmal die Anleitung gewälzt haben. Doch es flimmerten schon bessere Strategiegames über den Screen. Die Steuerung wurde übrigens 1:1 vom Vorgänger - dem Krieg im Nahen Osten - übernommen. Störend wirkt dabei, daß es einiges für die Finger zu tun gibt, bis jede Truppe an ihrem Platz steht und jeder seinen Gegner kennt. Mühsam müssen alle Einheiten angewählt und bewegt werden. Besser wäre es mit Sicherheit gewesen, wenn der Rechner bei jedem Truppenteil abfragen würde, ob sich was bewegen soll. So bewegt sich nämlich lange Zeit gar nichts und wenn es dann soweit ist, gibt es noch nicht mal ein richtiges Erfolgserlebnis. Bis auf eine Ausnahme sind die Scenarios in Ordnung. Aber warum die Jungs von SSI den makabren Scherz gebracht haben, ein hypothetisches Szenario für 1995 in Korea anzusetzen, bleibt mir unverständlich. ■

cus



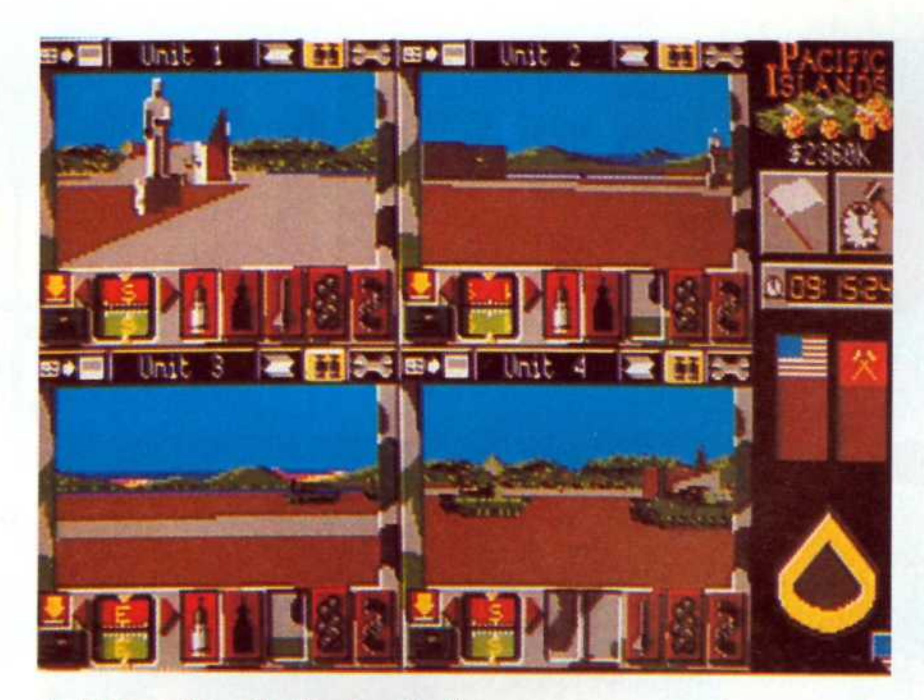
▲ *Die Air Force ist zwar präsent ...*



... großartige Leistungen bleiben aus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Dünenaction



▲ *M1 mal 4 = Action im Atoll*

PACIFIC ISLANDS

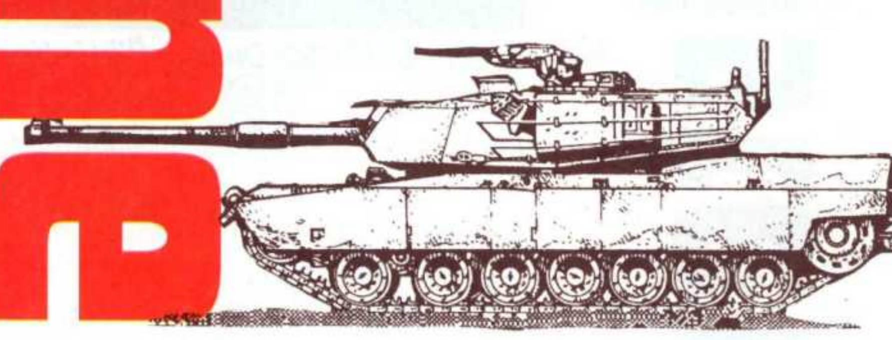
System: **Amiga**, **PC** *(EGA, VGA, Roland, Soundblaster)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Empire U.K.**, Muster von: **Hersteller**.

Weiter gehts im Kampf gegen böse Kommunisten. Team Yankee wurde in Team Pacific umbenannt und darf ein Atoll von der roten Gefahr befreien.

Genau genommen ist die Gefahr nicht direkt rot, sondern eher gelb. Koreanische Kommunisten mit russischer Bewaffnung haben das strategisch wichtige Yama-Yama-Atoll an sich gerissen. Das kann man natürlich nicht durchgehen lassen und so wird das ehemalige Team Yankee kurzerhand auf das Atoll verfrachtet, um den Koreanern zu zeigen, wo der M1 seine Kanone hat.

Eingefleischte Team-Yankee-Spieler werden sich auf der bekannten Benutzeroberfläche sofort zurechtfinden. Alle 16 Fahrzeuge werden wieder gleichzeitig gesteuert. Für Anfänger gibts auch noch ein Trainingsscenario. Alles wie gehabt.

Nicht gefallen kann hingegen die blöde Hintergrundgeschichte und die Tatsache, daß der ganze Feldzug mit einem festen, nicht überschreitbaren Budget angegangen wird. Reparaturen und Munition müssen cash bezahlt werden. Ist das Geld alle, ist auch der Feldzug beendet. Mit anderen Worten, die Freiheit des ach so wichtigen Atolls hängt nicht zuletzt vom Finanzmanagement des Spielers ab. Das ist genauso realistisch wie nur ein einziges Team zur Befreiung von fünf Inseln loszuschicken. Achtet man hingegen nur auf die Actionseite, wird der Käufer des Programms ganz gut bedient. Hat man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt, kommt für gewisse Zeit sogar Spielspaß auf. Auffallend ist auch, daß sich die Amiga- und PC-Version grafisch und soundtechnisch kaum



voneinander unterscheiden, obwohl man doch zumindest im Grafikbereich beim PC einiges mehr herausholen könnte.

Besitzer von Team Yankee sollten sich ernsthaft überlegen, ob sie Pacific Islands anschaffen wollen, da die Unterschiede nicht sehr groß sind. Wer ansonsten eine stark actionlastige Strategie-Simulation sucht, kann sich Pacific Islands ja mal ansehen. ■

gag

Marcus meint:

Nicht schlecht, nicht schlecht, eine komplexe Erdkampfsimulation. Ein guter Mix aus Action und Strategie. Die Bedienung ist angemessen, aber die unterschiedlichen Perspektiven der einzelnen Einheiten sind sehr gewöhnungsbedürftig. Schade, daß die Schlachten komplett auf ebener Erde über die Bühne gehen. Ein bißchen mehr Panzerfeeling und etwas bessere Grafiken würden wochenlangen Spielspaß bedeuten.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG MINDWASTE! (PC)

Hersteller: National Operators, 8700 Würzburg, empf. VK-Preis: 25 DM, Muster von: Hersteller.

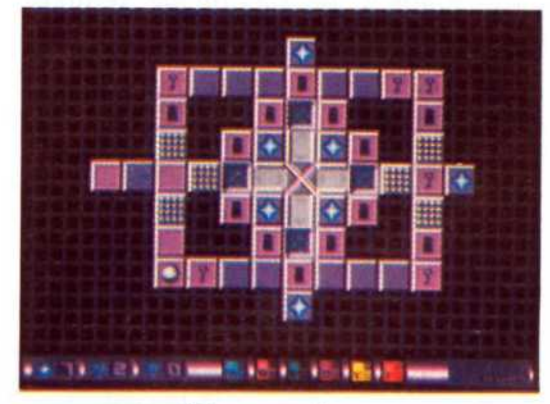
Der Titel Mindwaste! sagt Euch nichts? Kein Wunder, auf dem Amiga hieß das Programm Think! Und genau das sollte man damit auch tun: Denken, bis die Birne raucht. 25 im Schwierigkeitsgrad immer mehr ansteigende Levels besitzt das nur beim Hersteller erhältliche Game. Eine Kugel gilt es zwecks Diamantensammeln durch ein Labyrinth zu steuern, das mit bröselnden Steinen, Teleportern, Einbahnstraßen, Schaltern und allen möglichen anderen Elementen gespickt ist. Die Idee mag nicht sonderlich originell klingen, die Ausführung unterscheidet sich aber deutlich von anderen Spielen dieser Art. Wer gern knobelt, ist mit Mindwaste! bestens bedient. ■

ab

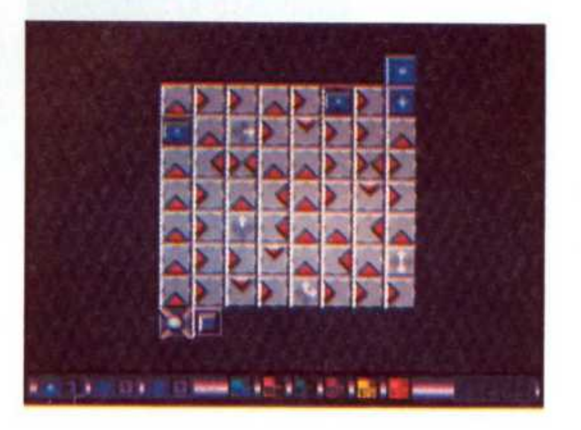
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»GUT«



▲ ***Knifflige Kullerei...***
▼ ***... da auch.***



Yellow Submarine

SEA ROGUE

System: **PC** *(VGA, HiRes. EGA, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **noch nicht fix**, Hersteller: **Microplay**, Muster von: **Hersteller**.

Nicht erst seit gestern verschwimmen die Grenzen zwischen Simulation und Strategie. Nun kommt gerade aus den Staaten - den Vereinigten - ein echter Klopper: ein Adventure-Stragie-Simulation-Rollenspiel-Game mit Actioneinlagen.

Kurz nach Redaktionsschluß flatterte bei uns **Sea Rogue** von **Microplay** auf den Tisch. Das Ding ist aber so gut, daß es trotzdem noch in dieser Ausgabe einen Platz gefunden hat. Thema des Spiels, das sich installiert immerhin 10 Megabyte der Festplatte reinzieht, ist es, mit einer noch nicht ganz eingespielten Crew, Schätze vom Meeresboden zu heben. Mit dem Gewinn kann sich der Captain irgendwann seinen Herzenswunsch erfüllen: Die Sea Rogue - ein Über- und Unterwasserschiff mit dem Feinsten an Elektronik, das es zur Zeit auf dem Markt gibt. Der Preis ist dementsprechend: eine Milliarde Dollar. Die erfahrenen Spieler werden jetzt natürlich genau wissen, was angesagt ist: Klar, viele durchtauchte Nächte. Logisch, daß der Weg zur Sea Rogue lang, teuer und gefährlich ist. An die großen Schätze kommt man nämlich nur mit der entsprechenden Ausrüstung, die teuer in den Häfen der Welt eingekauft werden muß. Auch ein Bösewicht macht unserem Captain das Leben schwer, denn hat man erstmal einen Schatz mühsam ertaucht, stehen auch gleich ein paar Schergen des Fieslings auf dem Deck des kleinen Trawlers. Wie im richtigen Leben gibt es die Nachteile gratis und die Unterstützung nur gegen Bares. Ob es nun an Land stationierte Rechercheure sind oder das Buch der taktischen Kriegsführung auf See, alles kostet Geld und zwar viel. Auch das Schätzeheben ist nicht ohne. Zuerst muß auf der angegebenen Position gesucht werden. Hat das Sonar dann ein Wrack entdeckt, muß eine Crew ausgewählt und ausgerüstet werden. Die dürfen jetzt den Meeresboden nach Metall absuchen. Im Stile von Pirates, muß man sich noch überlegen, mit wem man einen kleinen Seekrieg anzettelt, denn auch Diplomatie gehört zum A und O des Spiels. Die Regierungen, der noch freundlich gesinnten Staaten, setzen nämlich ganz ordentliche Prämien für das Entdecken historisch wichtiger Schiffswracks aus. In Kneipen gibt es außer kühlen Drinks auch Schatzkarten und einige Hinweise. Selbst versierte Spieler werden bei den vielen Möglichkeiten, die übrigens fast komplett per Maus ausgenutzt werden können, nicht um eine längere Einarbeitungszeit herumkommen. Und das liegt hauptsächlich am Handbuch, daß sich mit so elementaren Dingen, wie Kraftstoff für den Trawler gar nicht auseinandersetzt. Auch bei anderen Gelegenheiten wird man sich selber die Frage "Wieso klappt das nicht?" stellen. Sound und Musik sind zum Glück fast komplett abstellbar. Lediglich der PC-interne Speaker meldet sich des öfteren unangenehm zu Wort. Fazit: Die Materie ist so 'trocken' wie ein Tauchkurs in der Karibik. Ich schätze, man kann davon ausgehen, daß man diesen Game-Hit demnächst bei uns kaufen kann. ■

Marcus Höfer

▲ *Schätze, Haie und Dublonen*

„Sea Rogue vereinigt die besten Seiten von Adventures, Strategie- und Rollenspielen!"



▲ *Die Sea-Rogue, Traum aller Schatzsucher*



Heiner meint:

Sea Rogue ist ein Programm, das nicht so schnell in der Versenkung verschwinden wird. Der komplexe Aufbau verlangt in der Anfangsphase zwar viel Aufmerksamkeit, später macht er sich jedoch durch anhaltende Motivation doppelt bezahlt. Nicht laut, nicht bunt, nicht endlos aufgemotzt, Sea Rogue ist ein Hit zum Anfaßen und lange spielen.

»GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	11
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Risiko am großen Brett

STEEL EMPIRE

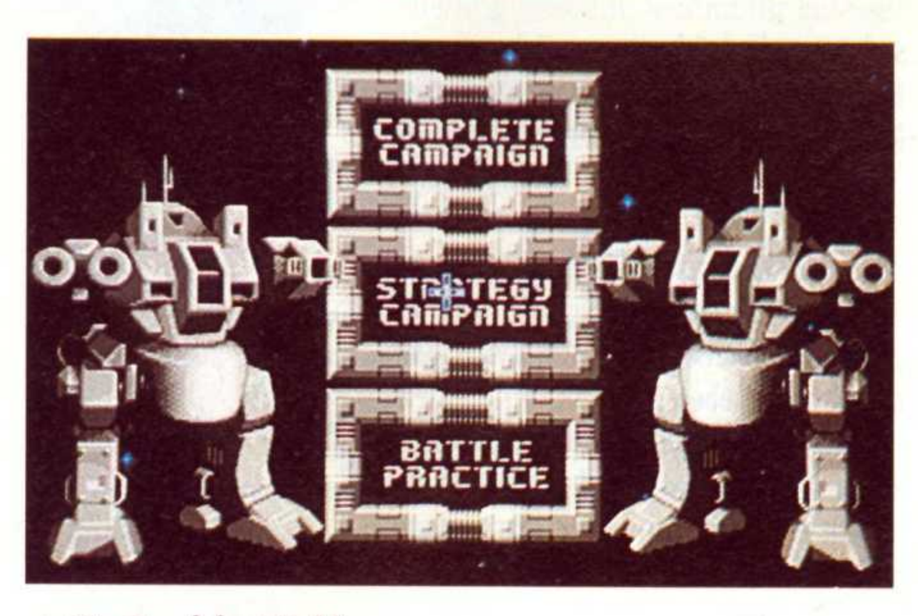
System: **Atari ST**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Millennium, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden.**

Es geht hoch her auf dem Planeten Orion: Fünf verschiedene Königreiche ringen um die Besitztümer von insgesamt 72 Kleinstaaten. Es wird mit harten Bandagen gekämpft. Roboterarmeen werden durch Steuereinnahmen aus dem Boden gestampft, um den Feind in denselben zu drücken. Strategisches Denken und geschickte Intrige sind dabei die Mittel, die zum Erfolg führen.

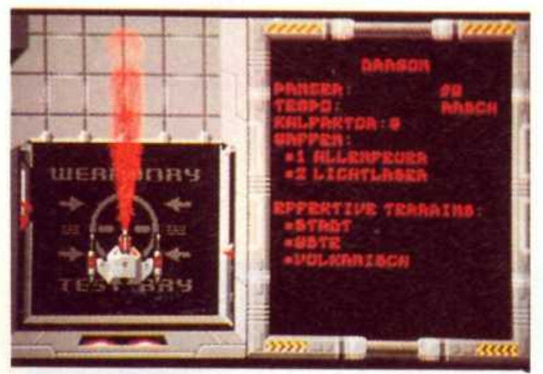
Bis zur heißersehnten Weltherrschaft ist es jedoch ein weiter Weg, weht doch zunächst nur ein winziges Land unter der eigenen Flagge. Geruhsam muß zunächst die Hauptstadt errichtet und befestigt werden, danach kann man an den Bau von Fabriken denken. Denn nur sie produzieren die vielgebrauchten Cyborg-Armeen, die sogleich in den folgenden Spielrunden in fremde Länder einmarschieren können. Ein unproblematisches Unterfangen, sofern in dem anvisierten Land noch keine fremde Flagge weht. Ist der böse Feind allerdings bereits präsent, gibt es logischerweise eine kleine Cyborgschlacht. Diese wird entweder vom Computer komplett simuliert oder kann vom Spieler gesteuert werden. Aber Achtung: Der Spieler steuert nur *einen* Cyborg. Für den Rest der Truppe müssen stattdessen Kampfdirektiven ausgegeben werden. Sollen z.B. die feindlichen Cyborgs massiv in die Zange genommen oder nur die Stadt *(wenn vorhanden)* zerstört werden? Reine Geschmackssache...



▲ *Die Feldherren rüsten zum Gefecht*



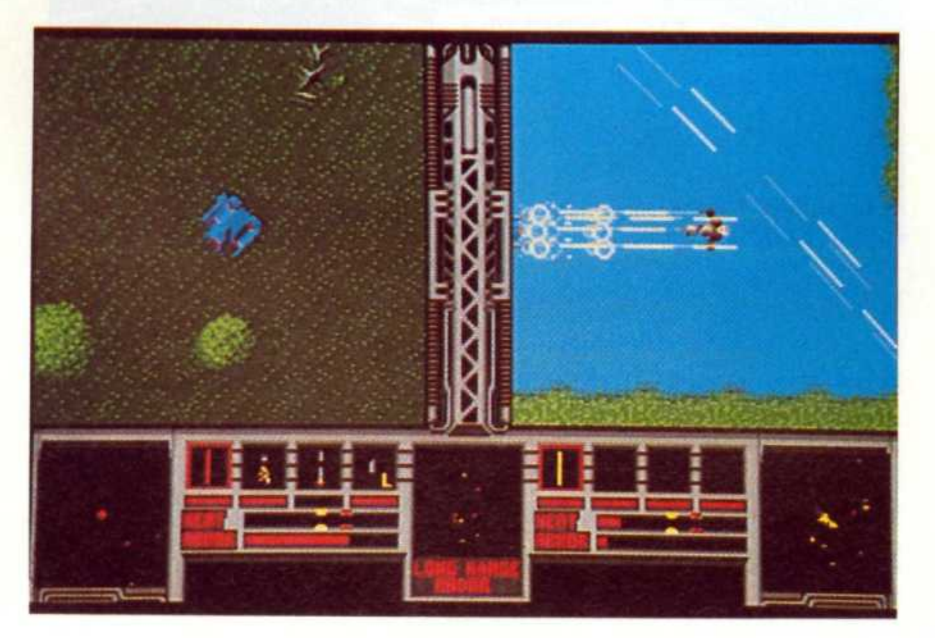
▲ *Die Qual der Wahl...*



◀ *Cyborgs aus der Bastelkammer*



Zwei Cyborgs gehen ▼ aufeinander los



Einfach easy

Wie dem auch sei, bei keiner der gewählten Optionen wird man vor allzugroße Probleme gestellt. Der Kampf auf dem gesplitteten Bildschirm ist ziemlich easy, da die feindlichen Cyborgs selbst auf höchster Schwierigkeitsstufe nur mäßig intelligent reagieren. Von der versprochenen "Spielhallen-Action" kann bei **Millenniums** Mini-Sprite-Geballer ebenfalls keine Rede sein. Und überhaupt: Selbst die Zentralen der anderen Feldherrn lassen sich auf jeder Spielstufe mit geringer Übung einnehmen. Probleme gibt es lediglich dann, wenn man mit der eigenen Aufrüstung schludert und im späteren Stadium des Spiels nicht in der Lage ist, höherwertige Cyborgs in produktiveren Fabriken bei gleichzeitig gewachsenen Einnahmen zu basteln. Aber sonst?

So ist es jedem Strategiefan anzuraten, **Steel Empire** mit mindestens einem Mitspieler zu probieren, um den Spielspaß wenigstens auf einem mittleren Niveau zu halten. Als Ersatz für *Risiko* oder *Defender of the Crown* kann dieses Spiel nämlich nicht herhalten, denn dafür sind die Features nicht besonders überzeugend. Nur das Spielfeld ist halt um einiges größer... ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	10
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Tiefenschärfe satt















3-D-MANIA
- PREVIEW -

System: **PC** *(VGA, Soundblaster, AdLib)*, geplant für: **-,** Hersteller: **Microtech, CH-4051 Basel,** Muster von: **Hersteller.**

Nachdem die 50er Jahre eine kleine Reihe von 3-D-Movies gebracht und unser aller Lieblingssendung Tutti Frutti kurzzeitig im räumlichen Bild durch die Kiste flimmerte, hat jetzt ein Schweizer Unternehmen diese Bilddarstellung auf den PC gebracht.

Tja, nun hat es doch jemand geschafft, das 3-D-Feeling auf den Bildschirm zu bannen. Mit **3-D-Mania**, einer 1:3-D-Umsetzung des guten alten Block Out, und einer rot-blauen Brille kommt so richtig Tiefenwirkung auf. Ziel des Spiels vom Schweizer Unternehmen **Microtech** ist es, auf dem Bildschirm erscheinende Figuren so in einen dreidimensionalen Raum einzupassen, daß sie möglichst ganze Flächen füllen. Jede volle Ebene wird gelöscht und gibt Spielpunkte.

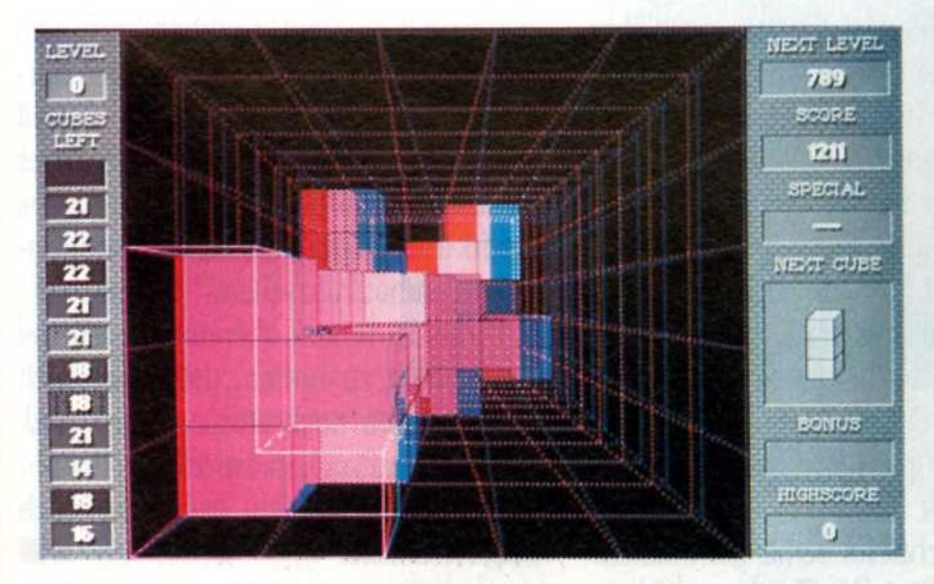
Zudem gibt es noch einiges an Extras, die in Block Out nicht enthalten waren. So tauchen Special-Steine auf; zum Beispiel der Speedy, der doppelt so schnell wie andere Steine fällt, der Spin, der sich selbständig dreht und der Ghost, der nur zeitweise sichtbar ist.

Aber das sind noch nicht alle Neuerungen, die die Schweizer-Macher eingebaut haben. Mit erspielten Bonuspunkten - nein, keine Länderpunkte - kann man in Maniacs Shop einkaufen gehen. Und da gibt es eine Menge nützlicher Dinge. So zum Beispiel den Quake, ein Erdbeben, das die Lücken schließt oder Explosion, ein Würfel, der alle Umgebungssteine wegsprengt.

Tolle Optik zu altem Spiel. Block Out- und Tetris-Fans steht eine lange Wartezeit bevor, denn das Game soll nicht vor Herbst herauskommen.



cus



▲ *Nur mit Brille kommt der Durchblick*

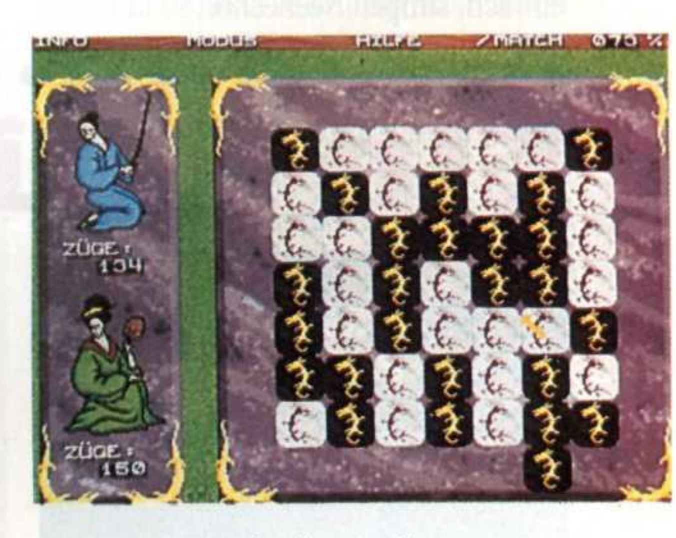
Schiebung

TEN-GAI

System: **Amiga,** geplant für: **Atari, PC,** empf. VK-Preis: **ca. 80 DM,** Hersteller: **Lifestyle Software Arts,** Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden.**

Die Reihe der Denkspielneuheiten reißt nicht ab. Womit uns LIFESTYLE hier beglückt, ist eine Art Kreuzung aus Verschiebefix und dem Verrückten Labyrinth.

Ganz harmlos gibt sich das fernöstlich angehauchte Game auf den ersten Blick. Ein 7x7 Felder großes Brett ist mit schwarzen und weißen Steinen gefüllt, die per Extrastein von der Seite reihenweise nach links oder oben geschoben werden können. Der dabei an der Gegenseite hinausgeschobene Stein erscheint wieder an der anderen Seite der Reihe und sorgt so dafür, daß einem der Nachschub nie ausgeht. Ähnlich wie beim Verschiebefix müssen nun vorgegebene Muster nachgebildet werden, die auf einem Extrascreen erscheinen, der jederzeit angesehen werden kann. 150 Spielzüge stehen dem Spieler zur Verfügung. Das ist in Anbetracht des ganz enormen Schwierigkeitsgrades nicht gerade üppig. Selber denken ist angesagt! Im Alleingang zu spielen erweist sich zu Beginn als notwendig, da man gegen den Computergegner zunächst keine Chance hat. Erst wenn man alle Kniffe kennt und das Gedächtnis darauf trainiert hat, mehrere Züge im voraus zu denken, sollte man sich auf ein Turnier mit ihm oder einem Mitspieler einlassen. Hier tritt auch die Besonderheit von *Ten-Gai* zu Tage. Gezogen wird nämlich nicht abwechselnd nach jedem Zug, sondern dann, wenn sich ein Spieler weitere sinnvolle Züge verbaut hat. Da kann es schon passieren, daß man bereits nach dem ersten Zug brutal abgewürgt wird und der Computer mal eben locker zehne hinlegt ...



▲ *Eine Herausforderung für Strategen*

In 99 Levels darf man sich die Nerven ruinieren, keine Partie fällt wie die vorige aus. Ein technisch sauber gemachtes Spiel für Leute mit viel Geduld und Zeit.

cus

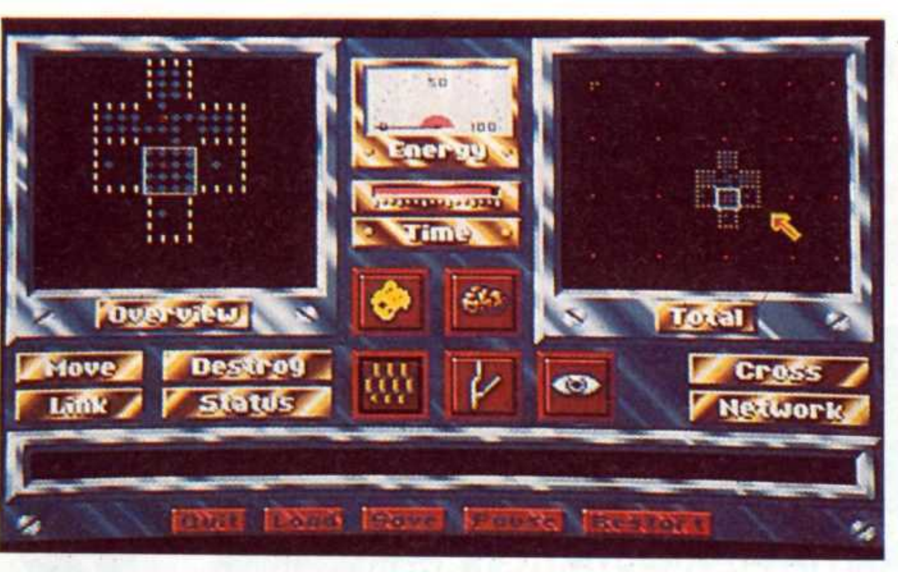
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	6
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Frischzellenkur

CELLS – THE GAME OF LIFE – PREVIEW –

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Linel**, Muster von: **Hersteller**.



◀ *Neckische Spielchen mit Protozellen*

Nun könnt Ihr euch als Biologen versuchen und Euch mit den vier elementaren Fragen auseinandersetzen: Was ist eine Zelle? Wie funktioniert sie? Was ist machbar? Und wie stelle ich den Rechner aus?

Da haben sich die Jungs von **Linel** also mit dem Thema Zellkultur auseinandergesetzt. Mit **Cells - The Game of Life** geht es den Viren Proto-, Horn-, Energie- und Kontrollzellen an den Kragen. Es darf auf jeden Fall strategelt werden. Grundprinzip der ganzen Chose ist es, vorgegebene Zellstrukturen selber nachzubauen. Pöh, einfach, simpel! Neeneenee, so läuft der Hase nun auch nicht, denn diese blöden blauen Protozellen machen ihr ganz eigenes Ding. Sie vermehren sich nämlich hemmungslos nach dem Modell Kaninchen wenn man es überhaupt nicht braucht, und faulen einfach weg, wenn man diese Dinger für Kontrollzellen benötigt. Also um sechs Ecken denken ist mal wieder angesagt.

Wie in fast allen dieser Denkspiele fängt alles ganz harmlos an und wird schnell schweinisch kompliziert. Steuer- und Energiezellen müssen produziert werden. Und wenn man meint, die Sache fest im Griff zu haben, dann springen einen plötzlich die Viren an. Also muß der Handfeger her. Großreinemachen in der Zellkultur ist die Tat der Stunde. Und wo gefegt wird fallen Späne. Da müssen ein paar Gute für einen Schlechten das Leben lassen. Haben wir dann alles gesäubert, müssen wir feststellen, daß unsere Zellkultur aussieht, wie Dresden anno 1945.

Die Idee ist ja an sich ganz nett, aber die Grafik paßt eher zum guten alten C64 - sprich ist so anspruchsvoll wie dümmliche Sprüche auf Bio-Saal-Tischen. Von Sound zu reden wäre in der Version, wie sie auf den Redaktionstisch kam, eine absolute Anmaßung und geht nicht viel über das PC-Fehlermeldungsgepiepe hinaus. Hoffentlich macht sich Linel noch daran, und entwirft eine passable Anleitung. Ohne den Sinn des ganzen Games verstanden zu haben, ist es völlig sinnlos, überhaupt damit anzufangen. Wenn da nix geändert wird, bleibt die Sache den Fans und angehenden Biologen überlassen, denn Memory macht mehr Spaß. ■

cus

Ein Stück Zeitgeschichte

AIRBUCKS – PREVIEW –

System: **PC**, Hersteller: **Impressions**, Muster von: **Hersteller**.





▲ *Bekanntes Spielmuster – jetzt aus britischer Sicht.*

In einer Hinsicht weiß der neue Fluggesellschafts-Manager auf jeden Fall zu überzeugen: Erstmals wurde mit einem solchen Programm auch ein Stück Zeitgeschichte beschrieben. Das Spiel beginnt nämlich im Jahre 1946, und man besitzt gerade mal eine Dakota und 100.000 Dollar. Nach jedem Monat Spielzeit werden Zeitungsausschnitte eingeblendet, die zum einen über die eigene Gesellschaft und die der drei Konkurrenten (wahlweise Computer oder Mensch oder ganz ausgeschaltet, so daß auch Anfänger leichtes Spiel haben) berichtet wird. Zum anderen werden aber immer wieder historische Nachrichten wie "Rußland testet Atombombe" gebracht. Ansonsten kennt man alles aus diversen anderen Manager-Programmen.

Sämtliche Optionen lassen sich mittels Mausklick anwählen - und genau hier zeigt **Airbucks** seine Schwächen: Will man eine Route festlegen, muß man sich erst einmal durch mehrere Tabellen und Karten wursteln, bevor man es geschafft hat. "Ordnung" scheint auch nicht zu herrschen, denn unter dem Stichwort "Planes" fand ich z.B. die Entfernungsangaben zu den einzelnen Flughäfen!

Außerdem sollte man für den hiesigen Markt eine deutsche Version herausbringen, denn nicht jeder kann auf Anhieb sagen, wo z.B. die Stadt "Godthab" zu finden ist. Was mich persönlich am meisten störte, waren die "gezoomten" Bilder - da will man sich über die Lage des Landeplatzes informieren und bekommt eine unschöne Grafik mit einigen in der Anleitung erläuterten Symbolen zu sehen.

Da an dem Game aber noch gearbeitet wird, bleibt zu hoffen, daß man auch diesbezüglich noch etwas ändern wird. Der erste Eindruck ist ansonsten eher positiv - von Hitverdacht kann aber noch keine Rede sein. ■

kate

Ridin' on the A-Train

A-TRAIN

System: **PC** *(Festplatte notwendig, VGA, EGA, Hercules und Soundkarten werden unterstützt)*, geplant für: **Mac, Amiga, CD-ROM**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Artdink/Maxis**, Muster von: **Wial-Versand, 8038 Gröbenzell**.





▲ *Wir kaufen einen Zug*

Ein Kultspiel, das in Japan seit 1986 schon in drei Generationen Furore gemacht hat, schickt sich nun an, auch das Abendland zu erobern. Eine geniale Mischung aus SimCity, Railroad Tycoon und Börsensimulation verspricht lange Nächte!

„Die ideale Modelleisenbahn für Yuppies"

Die Modelleisenbahn - offener Wunsch vieler Jugendlicher und auch ein heimlicher so manches Erwachsenen. Doch was tun, wenn der Platz in der heimischen Wohnung nicht ausreicht? Ganz klar, man weicht auf den Computer aus. *Railroad Tycoon* war erst der Anfang, jetzt kommt **A-Train** und bringt neue Dimensionen ins Spiel. **Maxis** hat das von der japanischen Firma **Artdink** entwickelte Spiel in die Reihe seiner **Software Toys** aufgenommen und damit eine wertvolle Bereicherung der "SimSims" geschaffen.

Im Anfang war die Bahn

Das Ziel des Spieles ist klar definiert: Kohle machen, und zwar um jeden Preis. Der Aufbau leistungsfähiger Bahnlinien spielt dabei eine wichtige Rolle: Nur mit ihnen können die Rohstoffe transportiert werden, die zum Auf- und Ausbau von Städten benötigt werden, ein leistungsfähiger Personentransport wird später zu einem Standbein des aufzubauenden Finanzimperiums. Allerdings nur eines, und nicht unbedingt das wichtigste, denn Kohle kann man in der Welt des A-Train auch noch auf andere Arten machen, etwa den An- und Verkauf von Grundstücken, dem Bauen, Vermieten und Verkaufen von Häusern oder durch Spekulation an der Börse.

Diese Aktivitäten sind auch dringend notwendig, denn es ist nicht das Geld allein, das zählt. Der Raum um die Bahnhöfe sollte sich möglichst zu großen Bevölkerungszentren entwickeln, und das geht nur, wenn man den Anwohnern einige Anreize bietet. Hat man mal einige Grundsteine gelegt, wachen die "Sims" auf und entwickeln Eigeninitiative - und der Spieler kann sich anderen Regionen widmen. Das ganze hört sich einfach an, dem ist aber nicht so. Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge müssen beachtet werden, und verkalkuliert sich der Spieler mal zu sehr, stehen irgenwann die netten Herren vom Finanzamt vor der Tür und rufen laut "Kuckkuck"... Sechs verschiedene Szenarien stehen zur Wahl, von der ländlichen Gegend, die mit dem reichlich vorhandenen Bargeld aufgepeppt werden muß, bis hin zu kompletten Metropolen, deren Transportsystem von Grund auf und ohne große Cash-Reserven saniert werden müssen.



▲ *Lichter der Großstadt*

Management für Fortgeschrittene

Ein übersichtliches und nach etwas Einarbeitungszeit leicht zu bedienendes Menüsystem gehen dem Manager bei der Arbeit zur Hand, allerdings sind einige Experimente nötig, bis man das Programm voll durchschaut und im Griff hat. Aufgelockert wird die trockene Banker-Arbeit durch eine nette grafische Gestaltung der Landkarte, auf der sich auf VGA-Karten auch Tag und Nacht sowie Wechsel in den Jahreszeiten abspielen. Diese netten Effekte sind, ebenso wie der abwechslungsreiche Soundtrack, nur Verzierung des knallharten Geschäftslebens, aber man gönnt sich ja sonst nichts...

Wer wenigstens zwei der anfangs erwähnten Spiele mit Begeisterung gespielt hat, der wird nicht umhinkommen, auch auf den A-Train zu springen, es wird auf alle Fälle eine erlebnisreiche Fahrt werden. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Zwergenaufstand in Frankreich

L'EMPEREUR

System: **PC** *(CGA, EGA)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **129 Mark**, Hersteller: **Infogrames**, Muster von: **Bomico**.

Nicht zum ersten Male steht Frankreichs Riesenzwerg Napoleon im Rampenlicht eines Strategiespiels. Mit **L'Empierieur** hat **Infogrames** in diesem Sektor zwar keinen überragenden Hit gelandet, hat aber ein durchaus spielbares Game auf den Markt gebracht. Gespielt werden kann in vier Szenarios: Vom jungen Militärführer Napoleon bis zum Kaiser Napoleon. Das Spielfeld ist Europa mit den großen Metropolen. Der Spieler, der in die Rolle des französischen Nationalhelden schlüpft, hat gleich eine Menge Aufgaben. Denn schon damls galt: nicht nur die Haudrauftaktik zählt, sondern auch Diplomatie und Truppenbetreuung. Obwohl L'Emperieur reichlich komplex ist, dürften taktikerfahrene Spieler nur eine kurze Einarbeitungszeit brauchen, um die ersten Schlachten zu bestreiten. Die Menüleiste ist logisch und so kann man ohne tagelange Lektüre des Handbuches sofort



▲ *Die Aktionen der anderen Staaten*

loslegen. Schwieriger wird es da schon beim Begreifen der Zusammenhänge zwischen den einzelnen Funktionen *(Steuern, Ansuchen, Militär, Handel, Diplomatie etc.)*. Zentrale Themen sind jedoch die Schlachten. Das Feld besteht aus dem mittlerweile zum Standard gewordenen Raster mit Sechsecken. Die Truppen *(Infanterie, Artillerie und Kavallerie)* müssen positioniert und bei Laune gehalten

Wird Frankreich über die österreichische Garde siegen? ▶



werden - also nix Neues an der Strategiefront. Der Sound ist zum Glück abschaltbar - denn dort hat Infogrames kein Meisterstück hingelegt. Auch die Grafik ist im Gegensatz zur ausführlichen Anleitung eher mittelmäßig - CGA- oder EGA-Karten sind eben schon seit langem kein Standard mehr. Wäre da nicht der hohe Preis, könnte L'Emperieur in die Spitzengruppe der Mittelklasse aufrücken. so bleibt es aber ein klassisch durchschnittliches Game. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



SUPER TETRIS

System: **PC** *(AdLib-, Roland & Soundblaster-Karte, Festplatte für VGA-Version)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 115 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Wial Versand, 8038 Gröbenzell.**

Wohl kein anderes Spiel wurde so oft kopiert und modifiziert wie 'Tetris'. Sicherlich einige Dutzend verschiedene Varianten des Klassikers, der von Alexej Pajitnov und Vladimir Pochilko 'ins Leben gerufen wurde', sind heute erhältlich.

Dabei überströmte besonders den Shareware-Markt eine immense Anzahl der Klötzchenspiele, und so konnte ein jeder für wenige Mark einen Tetris-Clone für seinen Rechner erhalten. Wesentlich mehr als nur ein paar Mark muß derjenige investieren, der sich an **Super Tetris**, dem offiziellen Nachfolger des Kassenschlagers versuchen will. Stolze 115 DM beträgt der 'Empfohlene Verkaufspreis' dieser 'überarbeiteten' Version. Dies läßt vermuten, daß das Ur-Tetris so richtig aufgepeppt wurde.

Leider ist dem nicht so. Das Spielprinzip und die herunterfallenden Steine sind dieselben geblieben. Es wurden zwar ein paar



▲ *Hübsche Grafiken können den hohen Preis nicht rechtfertigen*

Extras eingebaut wie beispielsweise Bomben und verschiedene Schätze, doch so richtig begeistern kann dies nicht. Interessant hingegen die Zwei-Spieler-Optionen: Es kann je nach Wunsch kooperiert oder auf *einem* Feld gegeneinander gekämpft werden. Eine Menge Spaß und häufige Konfusion *('Ach, das war ja gar nicht mein Stein...')* sind angesagt. Auf zwei Feldern kann bedauerlicher Weise nur via Modem gespielt werden. Zweifellos macht Super Tetris von **MicroProse** Spaß, doch für unverschämte 115 DM würde ich mir lieber eine Shareware-Tetris-Version zulegen. Die kostet dann 20 bis 40 Mark und bereitet mindestens ebensoviel Freude. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Kolumbus im Atom-U-Boot

GLOBAL CONQUEST

System: **PC** *(mind. 640K, EGA, VGA, AdLib)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **MicroPlay, USA**, Muster von: **Hersteller**.

Kolumbus mußte noch auf wackligen Segelschiffen nach Amerika segeln. Wer jedoch auf die moderne Technik nicht verzichten will, kann heute im neuesten Spiel von MICROPLAY bequem per Flugzeugträger ganze Kontinente im Schnellwaschgang erobern. Und genau darum geht es in diesem Game. Doch nicht nur die drei Gegner wollen das verhindern ...

Zu Beginn des Spiels sind nur die kleinen Landstriche bekannt, die an meine wenigen Städte grenzen. Also schraube ich dort ein paar Panzer und Flugzeuge zusammen und schicke sie in die noch nicht erkundeten Weiten des Spielfeldes. Siehe da! Stück für Stück verschwinden die weißen Flecken von der Landkarte. Doch auch Ärger kündigt sich an. Denn freiwillig wollen sich neuentdeckte Städte nicht meinem Imperium anschließen. Aber ein paar Bomben aus der Luft und zielgenauer Granatenbeschuß von meinem neuen Schlachtschiff löst auch dieses Problem recht schnell.

Witz, komm' raus!

Global Conquest will jedoch mehr bieten als bloßes Einheitenverschieben am Kartentisch. Wirtschaftlich soll auch alles im Lot sein: Wenn der Spieler die Ölförderung vernachlässigt, gibt's kein Benzin. Ohne Benzin werden keine Panzer gebaut. Praktisch sind auch Spione, um die Stärke feindlicher Truppen festzustellen und zur Enttarnung feindlicher Agenten. Leider ist ein leistungsfähiger Geheimdienst teuer.



▲ *Der digitale Kartentisch*

Zur Auflockerung des Games tragen zahlreiche Ereignisse bei, die zufällig eingestreut werden. Terroristen legen Bomben, Schlachtschiffe werden geländegängig, ein unerwarteter Papstbesuch erzwingt Waffenstillstand und außerirdische Piraten räumen die Depots leer. Mega-lustig, nicht? Die Grafik ist schlicht, aber zweckmäßig. Der Spieler verliert auch dann nicht die Übersicht, wenn sich Dutzende von Einheiten gleichzeitig in die Schlacht werfen.

Global Conquest überzeugt als Strategiespiel trotzdem nicht, denn seine sechs verschiedenen Einheiten sind einfach zu wenig. Da bringt jedes SSI-Game Besseres auf den Schirm. Aus der eingentlich guten Idee, dem Spieler die Entdeckung der Welt zu überlassen, hätte man mehr machen müssen. Den Arbeitsaufwand, der in die umfangreichen Options-Menüs gesteckt wurde, hätten die Programmierer besser für die Entwicklung eines größeren Waffenarsenals verwendet. Die zahllosen kleinen Gags wurden krampfhaft in das Spiel hineingestopft und gingen mir nach einiger Zeit ziemlich auf den Keks. MicroPlay hat wirklich schon bessere Soft hingelegt. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	6

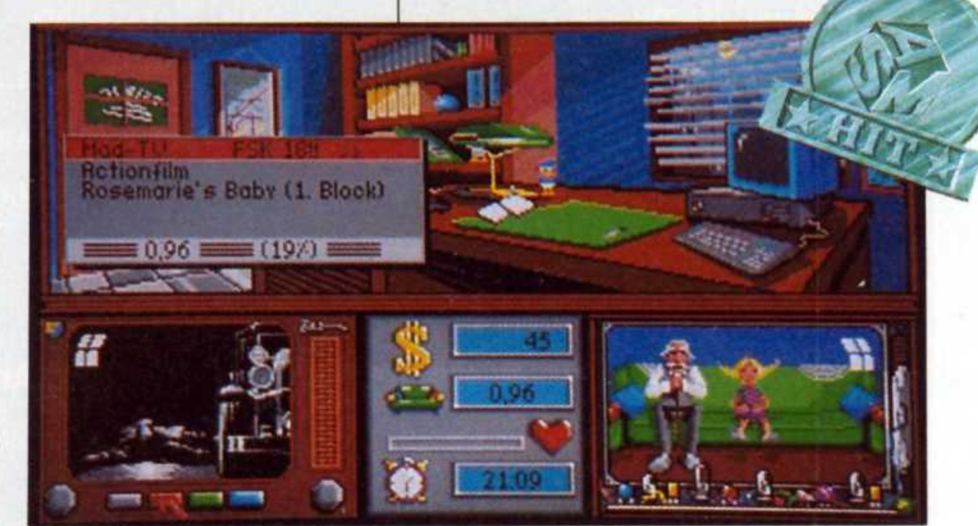
»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG MAD TV (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Rainbow Arts, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Federn lassen mußte Mad TV gegenüber der PC-Version bei Grafik und Sound. Das allgemeine Ruckeln bei den animierten Sequenzen ist noch schlimmer geworden, einige Screens sind scheinbar etwas geschrumpft.

Die Musik, passend für jeden Raum, in dem man sich aufhält, ist ganz nett, hört sich aber via PC-Adlib besser an. Hier hätte etwas mehr Sorgfalt nicht geschadet, denn die eine oder andere Melodie klingt nicht so doll, wie sie vielleicht sollte.



▲ *Nicht jugendfrei. Und das um 21.00 Uhr*

Aber naja, darauf kommt es ja bei diesem Spiel nicht an. Der Spielspaß bleibt - allerdings nervt das lange Nachladen, so daß das Spielen von Festplatte schon fast ein Muß ist. Und weil ich ein Fan dieses Games bin, drücke ich mal ein Auge zu und runde die Gesamtnote nach oben auf, so daß es letztendlich doch noch ein Hitsternchen gibt. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird von Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 8/92:* 11.5.-14.6.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(5)	Pinball Dreams	Century Software
3.	(2)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
4.	(3)	Formula I Grand Prix	Microprose
5.	(1)	Airbus A 320	Thalion
6.	(4)	Populous II	Electronic Arts
7.	(-)	Might & Magic III	New World Computing
8.	(-)	Lemmings	Psygnosis
9.	(8)	Battle Isle	Blue Byte
10.	(6)	Special Forces	Microprose

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(4)	Civilization	Microprose
3.	(5)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
4.	(2)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
5.	(7)	Star Trek	Interplay/E.A.
6.	(6)	Airbus A 320	Thalion
7.	(3)	Lemmings	Psygnosis
8.	(-)	Oh No - More Lemmings	Psygnosis
9.	(-)	Eye of the Beholder II	SSI
10.	(-)	Ultima VII	Origin

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
2.	(3)	Pirates	Microprose
3.	(4)	WWF Wrestling	Ocean
4.	(5)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
5.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
6.	(8)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
7.	(6)	The Simpsons	Ocean
8.	(10)	Winzer	Starbyte
9.	(7)	Conquestador	German Design Group
10.	(-)	Elvira	Accolade

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Airbus A 320	Thalion
3.	(4)	Mega lo Mania	Image Works
4.	(3)	Lemmings	Psygnosis
5.	(10)	Silent Service II	Microprose
6.	(2)	Lotus Esprit Turbo Challange II	Gremlin
7.	(10)	Formula I Grand Prix	Microprose
8.	(8)	Special Forces	Microprose
9.	(9)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
10.	(7)	Amberstar	Thalion

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Auf die Bäume braucht Ihr nicht zu klettern, um bei unseren Leser-Charts mitzumachen. Es genügt, uns eine Postkarte mit Euren persönlichen Lieblingsgames, -grafiken und -sounds zu schicken. Wie immer wird unter allen Teilnehmern ein ASM-Abonnement verlost. Diesmal geht ein ASM-Abo an: Nicholas Kundler, 1000 Berlin 31.

Karte an: ASM Hitline Postfach 870 3440 Eschwege

ASM-Redakteur Klaus Trafford in einer "stillen Minute": "So eine Gemeinheit. Erst klaut mir Uli dauernd die Radmuttern, und jetzt nennt er mich auch noch 'alter Affe'." (Foto: bja)

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(5)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(4)	Populous II	Electronic Arts
5.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(7)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	(6)	Battle Isle	Blue Byte

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
3.	(–)	Another World	Delphine Software
4.	(4)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis
7.	(–)	Elvira	Accolade

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
3.	(2)	Lemmings	Psygnosis
4.	(4)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(7)	Xenon II	Image Works
6.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(–)	Apidya	Blue Byte



Zeeks auf vier Uhr, Pappy!

ACES OF THE PACIFIC

System: **PC** *(386er, 2 MB, VGA, AdLib)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Dynamics**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

▲ Die Bomber sind kaum zu erwischen.





▲ Bodenziele sind leichter zu treffen



▲ Dieser Träger muß ins Dock

„Aces of the Pacific ist der Herr der Lüfte"

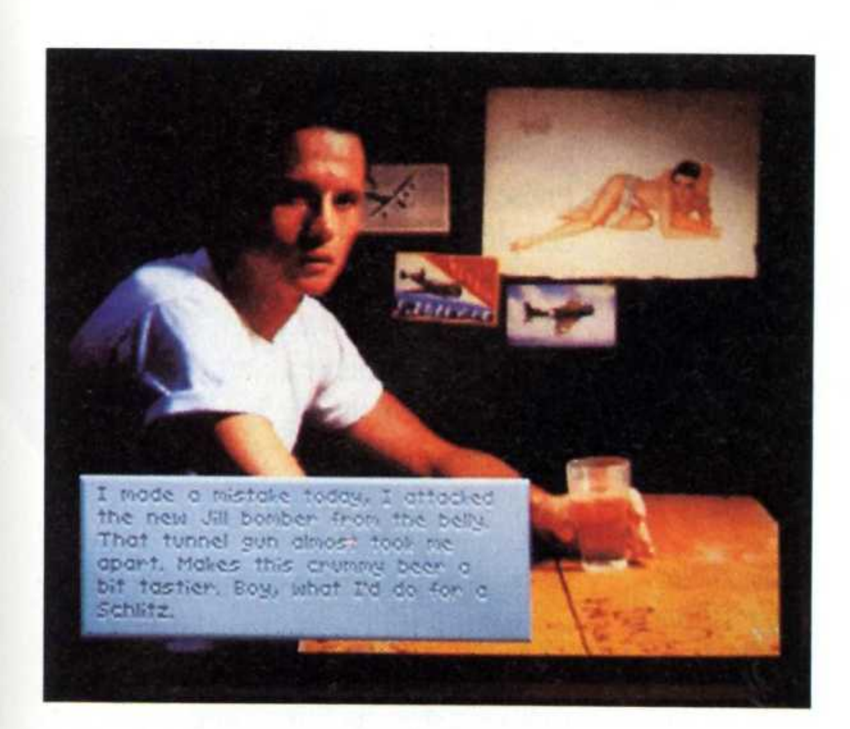
Hobby-Piloten aufgepaßt! Eine neuer Flugsimulator versucht, den Luftraum über den Meeren zu erobern. Der offizielle Nachfolger von RED BARON namens ACES OF THE PACIFIC hat gute Chancen, seine Konkurrenten vom Himmel zu putzen.



Ähnlich wie bei *Their Finest Hour* hat der Spieler die Auswahl zwischen Einzelmissionen und einer kompletten Weltkriegskarriere.

Zudem kann man sich zwischen der amerikanischen und der japanischen Seite entscheiden. Je nach gewählter Maschine besteht die Aufgabe des Piloten darin, feindliche Maschinen abzuschießen oder Schiffs- und Bodenziele zu vernichten.

Jede Mission beginnt mit dem Start vom heimatlichen Flugplatz oder Träger. Ungeduldige Zeitgenossen können sich die Wartezeit bis zum ersten Feindkontakt durch einen Autopiloten abkürzen, der sich automatisch ausschaltet, wenn Feinde auftauchen. Die sind allerdings recht geschickt im Luftkampf. Eine hartnäckige Zeeke im Nacken läßt sich oft nur noch durch ein geschicktes Manöver abschütteln. Dabei sollte man aber auch



▲ *Smalltalk nach geglückter Landung*

nicht übertreiben, da bei extremen Fluglagen dem Piloten (und dem Spieler) schwarz vor Augen wird. Der Abschuß ist dann oft nicht mehr zu verhindern. Eine durchlöcherte Frontscheibe und ein brennender Motor sind sichere Zeichen dafür, daß es Zeit wird, schnellstens auszusteigen.

Hasenfüße werden die wählbaren Schwierigkeitsgrade zu schätzen wissen. Mit ein paar Mausklicks läßt sich die eigene Mühle unverwundbar machen. Damit kann man notfalls auch die feindlichen Bomber rammen.

Selbstverständlich können sich so auch Selbstmordkandidaten mit verklemmten Geschützen einer gegnerischen Elitestaffel stellen. Wer das überlebt, kann sich auf viele Punkte, einen Orden und eine Beförderung freuen. Mit jedem höheren Dienstgrad weitet sich der Aufgabenbereich des Fliegers aus. Wenn man als Anfänger hauptsächlich noch die undankbare Rolle des Flügelmanns übernehmen muß, so hat man als Captain die Kontrolle über die ganze Staffel.

Hardware-Inflation

Gesteuert wird mit Joystick, Mouse oder Keyboard. Zusätzlich unterstützt Aces of the Pacific diverse spezielle Flugsimulations-Hardware. Die ist bisweilen auch bitter notwendig, denn die Kisten steuern sich tierisch schwer.

Apropos Hardware: Unter 'nem schnellen 386er mit mindestens zwei Megabytchen läuft nichts. Wer nun aber diese feudale Hardware sein Eigen nennt, sollte auch keine Weltwunder erwarten. Denn die Vektorgrafik, die zur Darstellung der Flugzeuge und Schiffe verwendet wird, ist zwar detailliert, aber die Geschwindigkeit bleibt guter Durchschnitt. Dafür sind dann die digitalisierten Zwischenbilder umso schöner.

Für die richtige Atmosphäre ist eine ordentliche Soundkarte absolut notwendig. Das Gepiepe des eingebauten Lautsprechers ist nämlich einfach nicht zu ertragen. Ein 1000-PS-Flugzeugmotor muß eben richtig tief brummen.

Aces of the Pazific wartet zudem auch mit einer ganzen Reihe neuer Ideen auf. Es ist zum Beispiel möglich, über Funk seine Kameraden vor Angreifern zu warnen, oder die Formation wechseln zu lassen. Eigentlich nutzlos aber witzig ist auch, daß man wirklich sieht, wie sich die Landeklappen senken, wenn sie betätigt werden.

Unterm Strich bleibt eine Flugzeugsimulation der Extraklasse mit klitzekleinen Schönheitsfehlern. Ein Hit ist es aber allemal! ■

Martin Klugkist



▲ *Mission erfüllt. Jetzt auf nach Haus'!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	10
Realitätsnähe	9
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Hersteller: Thalion, 4830 Gütersloh, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Hersteller.

KONVERTIERUNG A320 Airbus (PC)

Zu guter letzt sind auch die PC-Piloten in den Genuß dieser realitätsnahen Flugsimulation gekommen. Aber warum mußten diese Herrschaften solange darauf warten und wurden erst als letzte bedient? Eine berechtigte Frage - insbesondere dann, wenn man sich das Programm genauer anschaut: Es gleicht seine Vorgängern bis aufs Haar, irgendwelche Erweiterungen sucht man vergeblich.

Obwohl der als Mindestanforderung genannte 386er mit 16 MHz mit Sicherheit ein paar mehr Bodendetails verkraftet hätte, sind diese nicht zu finden. Auch ist es etwas unverständlich, daß nur VGA als Grafikkarte unterstützt wird: Das Cockpit hätte sich auch noch in EGA-Farben darstellen lassen, auf das Geflackere beim Durchstoßen der Wolkendecke hätte man auch verzichten können.

Über den Wolken also wenig Neues, es bleibt bei der relativ trockenen Instrumenten-Flugsimulation, die je nach Mentalität der Anwender Begeisterung oder Langeweile auslösen kann. Einen kleinen Rekord hält das Programm auf alle Fälle: Es ist meines Wissens der einzige derzeit lieferbare Flugsimulator, der noch auf einer 360K-Disk unterkommt. ■

man



▲ *Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Realitätsnähe	11
Motivation	siehe Text
Gesamtnote	siehe Text

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ ***Große Ereignisse ...***

1869

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **MAX DESIGN, Österreich**, Muster von: **Hersteller**.

Wind contra Dampf

Was war so besonders an dieser Jahreszahl - 1869? Daß ein gewisser Mr. Heinz den Ketchup erfand? Sicher. Vielleicht noch wichtiger aber war in jenem Jahr die Eröffnung des Suezkanals, was die Seefahrt der damaligen Zeit revolutionierte.

▲ ***... große Wirkung***

Um dieses Jahr **1869** herum, genauer gesagt, den Zeitraum von 1854 bis 1880, haben die österreichischen Wirtschafts-Experten von **MAX DESIGN** ihr neuestes Werk gebaut. Es ist die Zeit, in der die Segelschiffahrt langsam, aber sicher, von der Dampfschiffahrt abgelöst wird.

1869 ist jedoch mehr als nur eine reine Handels-Simulation. Die gründlich recherchierten geschichtlichen Abläufe wurden genau nachvollzogen, und so wirken sich Aufstände in Afrika, der Opiumkrieg in Asien oder der Unabhängigkeitskrieg in Amerika nicht nur direkt auf Preise und Angebot aus, auch Häfen werden plötzlich geschlossen, Schiffe aufgebracht. Und wenn man Pech hat, erwarten den Kapitän, der einen Spezialauftrag angenommen hat, am "geheimen Landeplatz" nicht die Regierungstruppen, sondern Rebellen, woraufhin er Ladung UND Geld los ist.

Wetterbedingungen und Stömungsverläufe, die auf Karten beiliegen, muß der Reeder bei der Routenplanung um den gesamten Globus ebenso berücksichtigen wie die Stimmung unter der Mannschaft, die bei zu schlechter Behandlung durchaus meutern kann.

KONVERTIERUNG 1869 (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: MAX DESIGN, Österreich, Muster von: Hersteller.

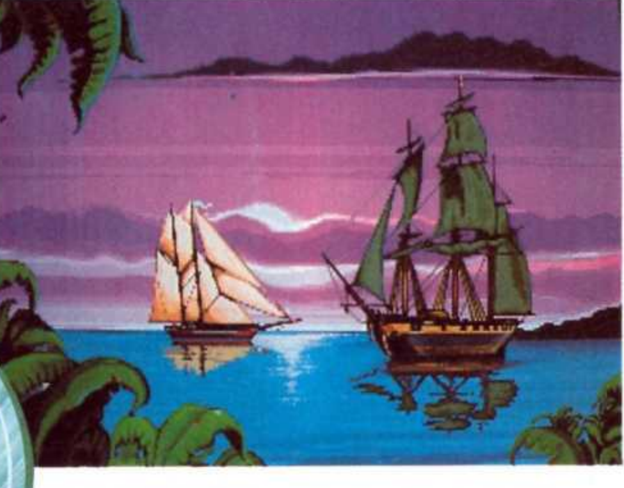
Diese Konvertierung ist rundherum gelungen. Kann der Amiga auch nicht mit der VGA-Farbenpracht des PC mithalten, so tut das dem Spielspaß keinerlei Abbruch. Der Bildschirmaufbau geht flott vonstatten, Diskettenwechsel sind selten und Besitzer einer Festplatte dürfen sich auf eine problemlose Installation freuen. Das Programm läuft auf A500, A500Plus, A1000, A2000 und A3000. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

„Das ist Qualität pur!"



▲ ***Eine Seeschlacht, die ist lustig***
▼ ***Mannschaft und Schiff in bestem Zustand***



▲ ***Meuterei auf der Bluenose***

Marcus meint:

Wenn jemand so eine alte Game-Idee so neu rüberbringt und dazu noch eine Riesenmenge an Gags einbaut, dann kann es nur eine Bewertung geben:

»SEHR GUT«

1896 läßt sich durch die sehr einfach gehaltene, aber trotzdem flexible Steuerung problemlos handhaben. Die nötigen Informationen wurden in lockeren Konversations-Stil verpackt, das Ganze läuft fast wie in einem Adventure ab. Die animierten Grafiken verstärken noch diesen Eindruck. Trotzdem bleibt das Gameplay der für bis zu vier Spieler ausgelegten Simulation sehr komplex und spannend. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Impressions lädt Euch ein, den größten Flughafen Europas hautnah zu erleben.

LIVE

1. Preis

Besichtigung des Frankfurter Flughafens (der/die Gewinner/in darf eine Begleitperson mitbringen) mit Hin- und Rückfahrt (2. Klasse DB) und Luxus-Essen im Flughafen-Hotel „Sheraton". Außerdem gibt es ein Riesenspielepaket von Impressions. Die Reise dauert einen Tag.

2. - 10. Preis

Je 1x AIR BUCKS, das neue Strategie-Spiel von Impressions.



▲ *Air Bucks, das neueste Game von Impressions*

Einsendeschluß:
03.08.92 (Datum des Poststempels).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und so geht`s:

Beantwortet schnell die folgende Frage:
Wieviel Startkapital hat man bei Air Bucks (in Dollar!)?

Schreibt eine Postkarte mit der Antwort an:

ASM
Air Bucks
Postfach 870
3440 Eschwege





Fortsetzung von Seite 45

dows-Versionen folgen noch in diesem Jahr. Von einem Programmier-Team aus Moskau entwickelt war **El-Fish** zu bewundern, ein elektronisches Aquarium mit dreidimensional wirkenden Fischen und Pflanzen. Auch hier darf der Spieler als Genforscher neue Arten kreieren - sie auch am Leben zu erhalten ist jedoch eine echte Herausforderung.

MECC

Sehr ansprechend zeigte sich das Grafik-Adventure **Hero by Night**, in dem reichlich Action und Strategie geboten wird. Ab Herbst dürfen Mac- und PC-Helden auf Weltenrettung gehen. Ein Programm, das zum Schreiben eigener Stories anregen soll, ist **Story Book Weaver**. Viele Bilder, Ornamente, Schriften etc. stehen dem angehenden Shakespeare ab sofort zur Verschönerung seiner Werke zur Verfügung (PC, Mac).

MicroProse

Voll ungebrochenem Tatendrang steckten die Simulations-Spezialisten, die gleich ein ganzes Rudel feiner neuer Spiele in der Mache hatten: **B-17 Flying Fortress** (PC), der Flugsimulator um den legendären Bomber der Alliierten,



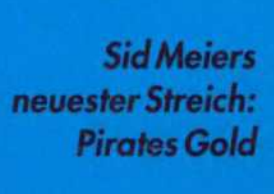
▲ *Challenge of the Five Realms*

steht kurz vor der Fertigstellung, **Advanced Tactical Air Command** (PC), kurz A.T.A.C., läßt Euch ein Heer von 250 Agenten und einige F-22 Jagdmaschinen kontrollieren. Ziel ist es, kolumbianischen Drogenbaronen das schmutzige Handwerk zu legen. **Harrier** ist ein weiterer Flugsimulator um den legendären "Jump Jet", der wesentlich zur Entscheidung des Falkland-Konfliktes beitrug. Dementsprechend sind einige der Missions-Szenarien diesem Krieg entlehnt. **Task Force 1942** hat die Seeschlachten im Südpazifik während des zweiten Weltkrieges zum Thema. Wahlweise dürft Ihr den japanischen oder den amerikanischen Kommandeur spielen.

Sid Meier, MicroProse' Wunderknabe, arbeitet gerade an einer DeLuxe Version seines Hits **Pirates**, deren Titel bis zur Stunde **Pirates Gold** (PC) ist, und die bereits in dem frühen Stadium, in dem sich die Entwicklung des Projektes befindet, einen erlesenen Eindruck machte.

Rex Nebular ist der Titel eines Abenteuers, das mindestens einen 386er PC voraussetzt. Rex, den intergalaktischen Schwerenöter, verschlägt es auf den geheimen Planeten der Amazonen, auf dem er reichlich Abenteuer der lustigen Sorte durchleben darf.





Sid Meiers neuester Streich: Pirates Gold



Dem immer stärker werdenden Trend zum Rollenspiel wird durch die Zusammenarbeit mit Paragon Software Rechnung getragen. Dort will man im Herbst '92 mit dem dritten Teil der MegaTraveller-Serie, **The Unknown Worlds** (PC) und **XF 5700 Mantis - Experimental Fighter** (PC) Science-Fiction-Freunde beglücken. **Challenge of the Five Realms** (PC) schlägt in die Fantasy-Kerbe und wird geneigte Spieler die geheimnisvollen Länder der Welt Nhagardia erkunden lassen.

The Haunting von Magnetic Scrolls, die sich inzwischen auch unter dem weiten MicroProse-Mantel tummeln, ist in einem Geisterhaus angesiedelt, dessen Fluch es zu brechen gilt. Dank reichhaltiger Schauergrafik ein Spiel, das man wohl besser tagsüber spielt.



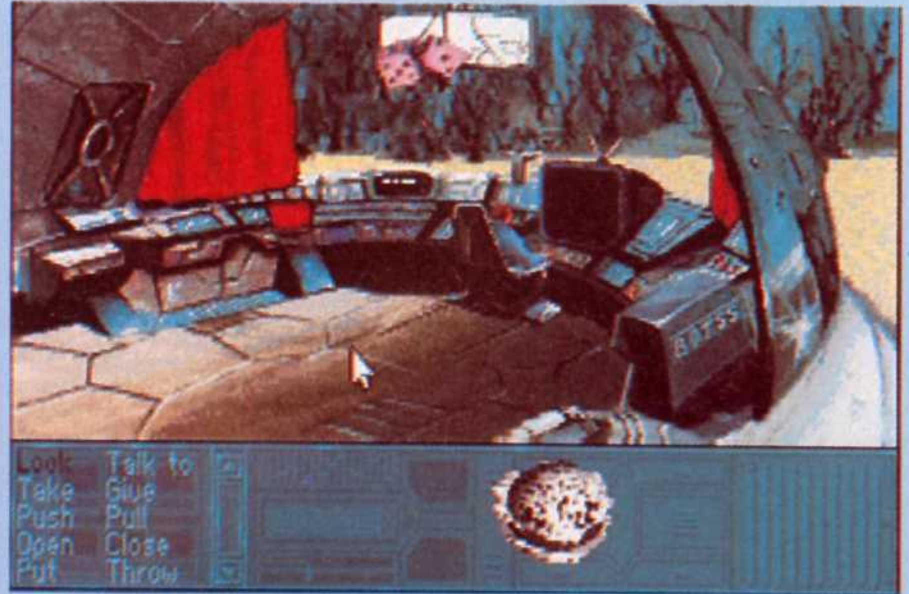
The Haunting

NAMCO

Das Mutterhaus Pac Man's bleibt seiner Tradition treu, und beglückt Videospieler mit knuddeligen Helden: **Whirlo**, ein kleiner, grüner, meisterhaft animierter Gnom, darf auf dem SNES seine Action-Abenteuer erleben. **Splatterhouse 2** für Mega Drive schaut schaurig-eklig und nicht ganz ernstgemeint aus. **Wings 2 - Aces High** hingegen verwandelt das SNES in einen waschechten Doppeldecker, inklusive Bordkanone und "Rotem Baron". Ansonsten gab es noch **Super Blatter Up**, ein Baseball-Spiel für das SNES, und den Klassiker **Dig Dug** für den Game Boy zu sehen.

New World Computing

Absolutes Highlight der Californier ist der dritte Teil der Might-and-Magic-Serie,



Rex Nebular: Space Opera meets Funny

Clouds of Xeen, das im Vergleich zum Vorgänger einen noch besseren Eindruck machte. Das Erfolgsrezept ist einfach: alles, was im Gameplay gut funktionierte und Spaß brachte, blieb erhalten, Knackpunkte, Grafik und Teile der Spieloberfläche wurden überarbeitet.

Daneben erwartet Euch mit **Vegas Games** noch ein Sortiment Glücksspiele, die auch unter Windows laufen, und **Spaceward Ho**, eine intergalaktische Strategie-Simulation.

Nintendo

Mit Software und Modulen regelrecht zugeschüttet wurde jedermann, der sich zum Nintendo-Stand begab. Bis Dezember dieses Jahres soll es 125 Titel für das SNES, 200 Titel für den Game Boy und 550 Titel für das NES geben. Stattliche Zahlen. Viele der vorgestellten Spiele stammten von Nintendo-Lizenznehmern, Firmen wie Acclaim, Koei oder Absolute Entertainment und wurden dort bereits erwähnt. Deshalb hier nur die wichtigsten und interessantesten Neuheiten.

American Sammy Corp. bringt **Might & Magic II** für das SNES und **Might & Magic I** für NES, der Game Boy wird mit **Ninja Taro - Rolans Curse II** bedacht. American Softworks Corp. läßt das Actiongame **Skulljagger** auf SNES-User los und beglückt NES-Besitzer mit dem zweiten Teil von **Power Punch Mutant Virus**. Der Rollenspiel-Klassiker **Wizardry** wird durch Asciiware auf das NES konvertiert. Bandai legt **Toxic Crusaders** für alle Nintedo-Geräte vor, während Capcom das SNES mit **Street Fighter II**, **Magic Sword** und **Mickey Mouse** bedenkt, **The little Mermaid** für das NES und **Mega Man II** für den Game Boy vorlegt. Culture Brains **Ninja Boy** erhält einen zweiten Teil, und Data East schickt mit **Captain America & Avengers** einen weiteren Marvel Superhelden in den heißen Kampf, der auf dem Konsolenmarkt tobt. Enix America Corp. hat alle vier Teile des japanischen Straßenfegers **Dragon Warrior** nun auch in Amerika herausgebracht.

Dank des **Workboy**-Moduls und einer kompletten Tastatur, beides von Fabtek, ist der Game Boy zum kompletten Pocket-Organizer geworden. Gametek beglückt das SNES mit den **Humans** und **Kawasaki Caribean Challenge**, während Game-Boy-Benutzer sich auf **Prophecy - The Viking Child** und **Daemonsgate - Dorovan's Key** freuen dürfen. **Arcana** ist ein spannendes Action-Rollenspiel, mit dem HAL America Inc. das SNES bedenkt.

Might & Magic IV ▶

▲ *Great Naval Battles: North Atlantic 1939-1943*

◀ *Dark Sun: Shattered Land* ▼

Auf Angel-Simulationen spezialisiert hat sich Hot-B USA Inc. Bei **Super Black Bass** dürft Ihr mittels SNES die Angelrute auswerfen, und auf dem NES gilt es, den **Blue Marlin** an den Haken zu bekommen. Hudson Soft hat seine **Adventure Island**-Serie auf alle Nintendo Konsolen, inklusive Game Boy umgesetzt und sich obendrein noch die Lizenz zu **Felix the Cat** geschnappt.

JVC bringt die Lucasfilm-Titel **The Empire Strikes Back**, **Star Wars** und **Defenders of Dynatron City** für das NES heraus. **Dungeon Master** und **Super Star Wars** runden das Programm auf dem SNES ab. Kemco läßt die Actionreißer **Phalanx** und **Destruction** auf das SNES los, auf dem Game Boy baut sich **Dr. Franken** ein Monster zusammen und **Sword of Hope II** sorgt für Rollenspielspaß.



Legend of Kyrandia sah sehr vielversprechend aus

Origin

"Einfach irre!" ist der einzige Kommentar, den wir zu **Strike Commander** abgeben können. Der im Jahr 2000 angesiedelte Flugsimulator setzt neue Maßstäbe und läßt mit seiner Supergrafik jedes Konkurrenzprogramm problemlos hinter sich. Ein 386er ist allerdings für das im Winter erscheinende Werk als Minimum nötig. Besitzer eines CD-ROMs werden zusätzlich durch ständige Sprachausgabe und Musik verwöhnt. Der zweite Teil von Ultima VII **The Serpent Isle** wie auch **Trade Commander** sind ebenfalls für Ende des Jahres vorgesehen. Etwa zur gleichen Zeit sollen für das SNES **Ultima: The Black Gate** und **Wing Commander** erscheinen. Letzteres wird übrigens auch für das Mega-Drive-CD-ROM umgesetzt...

Antje beim Fachgespräch



SEGA

Nach dem Motto "Software sells Hardware" wird das Mega Drive mit einer schier unüberschaubaren Flut neuer Titel bedacht. Das Spektrum reicht von Titeln um Lizenzcharaktere bis zu Rollenspielen vom Feinsten. Allen voran **Sonic the Hedgehog II** und der dunkle Ritter in **Batman Returns**. In **Taz-Mania** dürft Ihr den bekannten und beliebten Tasmanischen Teufel steuern, und mit **Ariel the little Mermaid** den Grund der Ozeane erkunden. Die Marvel-Superheldentruppe **X-Men** darf in einer wilden Action-Oper den entführten Dr. Xavier retten, während **Chakan the Forever Man**, Held eines bekannten Underground Comics, zum ewigen Leben verflucht wurde und nun ein ganzes Modul nach einer praktikablen Möglichkeit, sich das Leben zu nehmen, absucht.

Home Alone folgt so eng wie möglich dem Plot des Films, und **Greendog** ist ein leicht dümmlicher Strandheld, dessen Surfbrett abhanden gekommen ist. Die beliebte Disney TV-Serie **Talespin** wurde inklusive aller Helden (Baloo, der Bär und eine wilde Bande toll animierter Charaktere) versoftet. Ebenfalls aus der Cartoon-Ecke stammt **B-Bomb**, in dem Barker, die Bulldogge, Ophelia, die Kuh, und Trotsky, das Schwein, sich in den plutonischen Nationalsportarten üben dürfen. In **Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun** kommen Rollenspieler auf ihre Kosten und **Streets of Rage II** wird wohl in Kürze auch hierzulande für blutige Knöchel sorgen. Alle hier vorgestellten Spiele wird es übrigens auch für das Game Gear geben.

Sierra

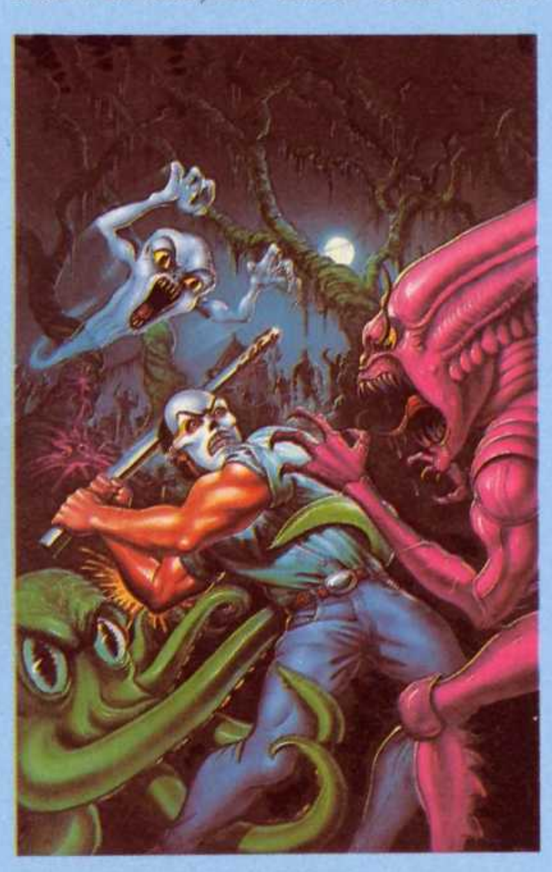
Nicht allzuviel Neues gab's bei den Questlern zu sehen. Außer den im letzten Heft bereits vorgestellten Games wurden lediglich noch ein paar Erweiterungsdisks für *Aces* und *Red Baron* sowie neue Utilities gezeigt. Einziges wirklich neues Programm war **The Riftwar Saga**, ein Rollenspiel, das etwa Weihnachten zu uns kommen soll. Erste Bilder sahen hervorragend aus.

Freuen dürfen sich Besitzer eines Sega-CD. Im November werden dafür **KQ5**, **SQ4** und **The Adventures of Willy Beamish** versprochen. Weitere Programme sind in Aussicht.

SSI

Nach Jahren der entwicklungstechnischen Stagnation schlägt SSI nun ein ganz neues Kapitel in seiner Rollenspielserie auf. In **Dark Sun** (PC) erwartet Euch nicht nur eine komplett überarbeitete Spieloberfläche, Lawinen ausgezeichneter Grafik und irrsinng gute Sounds, sondern auch eine komplett neue Spielwelt. **Dark Sun - Shattered Lands** spielt in einer wilden und düsteren Wüstenwelt, die voller monströser Kreaturen und böser Zauberer steckt. Das Dark-Sun-Universum ist ein neues TSR-Advanced Dungeons & Dragons-Szenario, das schon kurz nach seinem Erscheinen auch als papiergebundenes Rollenspiel alle Verkaufsrekorde schlug. **M** (PC), der zweite neue Rollenspieltitel, ist Science-Fiction und betraut Euch mit der Befreiung einiger Diplomaten, die auf einer fernen Welt gefangengehalten werden. Vom Thema her ganz anders als Dark Sun, baut dieses Spiel jedoch auch auf das dort erstmals verwendete neue Basis-Spielgerüst auf.

Zurück zu den Wurzeln scheint das Motto zu sein, das hinter **Great Naval**



Mächtig blutig: Splatterhouse II



Voller exotischer Schauplätze: Quest for Glory III

Battles: North Atlantic 1939 - 1943 steht. Diese Schlachtensimulation vermittelt, historisch fundiert recherchiert, das Seekriegsgeschehen jener Tage in einer State-of-the-Art Action-Strategie-Simulation, die das Genre durchaus bereichert.

The Learning Company

Daß Lernprogramme auch Spaß machen können, war an diesem Stand unübersehbar. Adventures, in die ganz unauffällig z. B. Rechenaufgaben eingebunden werden, herrschten hier vor. **Midnight Rescue**, **Ancient Empires!** und **Operation Neptune** sind die neuesten Titel und demnächst (allerdings nur in den Staaten) für PC erhältlich.



Ein ▶ Lady-Droid aus Space Quest

Virgin

Unbestrittener Star der Show war Virgins Adventure **The 7th Guest**, das wir Euch bereits als Preview vorgestellt haben. Irre Grafiken und tolle Sounds ließen die Realität völlig vergessen. Ab Herbst soll die CD-ROM-Version für den PC, etwas später die für das SNES fertig sein. **The Legend of Kyrandia** war in einer fast fertigen Version zu sehen und ließ Adventurer-Herzen ebenfalls höher schlagen. PCler und Amiganer dürfen sich in Bälde darauf freuen.

Zwei Sportspiele waren für das SNES zu bewundern. Mit **Super Slapshot** und **Super Slam Dunk** könnt Ihr Euch ab Herbst vergnügen. Mega Drive, Game Gear und Game Boy werden von Virgin ebenfalls reichlich mit Futter versorgt.

Mit vielen Neuigkeiten im Gepäck und absoluten Plattfüßen haben wir nach vier stressigen Messetagen völlig geschafft den Heimflug angetreten. Aber der Aufwand hat sich gelohnt: Die Software-Zukunft sieht rosig aus! Darin dürften wir alle einer Meinung sein. ■



Antje Hink / Heiner Stiller

ASM SPIELHALLE

Hallo, Freaks! Es tut sich was! Allen Unkenrufen zum Trotz fällt das Sommerloch doch nicht so stark aus wie befürchtet, denn eine japanische Company sorgt für frischen Wind im lauen Sommerlüftchen: SNK hat nach diversen Startschwierigkeiten nunmehr einen festen Marktanteil in den Spielhallen mit dem NEO-GEO-System. Die günstigeren Anschaffungskosten gegenüber den herkömmlichen Platinen und die große Anzahl vorhandener Titel sind für die Aufsteller nur zu verlockend. Besitzer der Konsolenversion sollten also in der Spielhalle die neuesten Games antesten, bevor sie ein paar hundert Märker lockermachen! ASM wird Euch natürlich auf dem laufenden halten, wenn neue NEO-GEO-Games in den Spielhallen eintrudeln. Dieses Mal gibt's allerdings nur "gewöhnliches" Futter. Aber auch das ist nicht von schlechten Eltern!

Michael Suck

Gerade **IREM** ist es zu verdanken, daß den spielehungrigen Sommerurlaubern nicht gleich das große Gähnen entlockt wird, wenn sie sich in diesem Monat nach neuen Titeln in den Spielhallen umsehen. **Undercover Cops** heißt der große Sommerhit des *R-Type*-Produzenten, der genug Action für das ganze restliche Jahr bietet. Aufmerksame Leser werden die Ankündigung für dieses Game bereits in den News der letzten Ausgabe entdeckt haben und wissen, daß ihnen *kein* neuer Abklatsch des bekannten Ballerspiel-Klassikers geboten wird. Ein Abklatsch ist das Game dennoch: Undercover Cops ist nämlich ein wasch- und farbechtes Prügelspiel.

Drei Heroen können in den Kampf ziehen, um in der futuristischen Zukunftswelt die Alieninvasion abzuwehren. Ein Football-Star, ein Gladiator und eine Karate-Mädel stehen zur Wahl. Sie müssen die absonderlichsten Gestalten mit Fußtritten, Faustschlägen oder diversen Gegenständen vom Screen fegen, müssen Level für Level ihren Überlebenswillen unter Beweis stellen und sich sogar noch mit den oberfiesen Endgegnern beschäftigen.



▲ *Gewalttätig: Die Cops und ihre Waffen*

Klotzen, nicht kleckern, hieß dabei bei Irem die Devise. Farbenprächtige Gruselgrafiken und ein abgefahrenes Monsterdesign sorgen für die richtige Atmosphäre, den Rest besorgt die protzige Keilerei. Nicht harmlose Messerchen oder öde Ballermänner erleichtern den Cops die Arbeit, nein: Ganze Granitsäulen können mit Geduld und Spucke aus dem Boden gestemmt und in großzügigen Schwüngen eingesetzt werden. Der Lohn dieser Mühe wird spätestens am Levelende deutlich: In einer makabren Punkteabrechnung wird die Leiche eines jeden Ex-Gegners durchgescrollt und bonusmäßig belohnt.

Sicherlich ist Undercover Cops ein Spiel für Hartgesottene, die schon an den letzten tausend Prügelspielen ihren Gefallen fanden. Doch auch anspruchsvol-

lere Spielefreunde sollten zugreifen, denn Irem hat es selbst bei diesem abgelutschten Konzept geschafft, den Reiz des Besonderen ins Spiel zu bringen. Ist eben alles so schön bunt hier!

Bonuspunkte einmal anders

Plattformspiele mit Jump-and-Run-Elementen gab es schon häufig, um nicht zu sagen: zu häufig. Wenn ein Hersteller es dennoch wagt, einen neuen Titel mit eben diesen Features zu produzieren, muß er sich schon was ganz besonderes einfallen lassen, um die Fans vors Gerät zu locken. So auch auch bei **Pipi & Bibis**



▲ *Abgerissen: Die Kommentatorin von TOTAL CARNAGE*

von **Toaplan**. Ein bis zwei finster dreinblickende Mafiosi-Gestalten werden durch Häuserflure in der Seitenansicht gesteuert. Ihre Aufgabe: Mit einem Laserbeam die Feinde so lange bruzzeln, bis sie aus dem Bildschirm fallen. Wird der Beam jedoch nur kurz eingesetzt, ist der Gangster nur für einen Augenblick gelähmt.

Nach jedem vierten Level beschert das Spiel zudem einen Endgegner, und dies insgesamt sechsmal. Wer es schafft, all diese Hürden zu überwinden, wird dann mit einem netten Pin-Up belohnt. Das



▲ *TOTAL CARNAGE: Gen-Monster greifen an!*

Mädel läßt ihre Hüllen jedoch nur dann fallen, wenn während des Spiels genügend "Coin-Boni" eingesammelt wurden. Nun ja, über Geschmack läßt sich streiten, doch kommt das Spiel auch ohne diese zuätzlichen (An)Reize aus. Pipi & Bibis ist nämlich gerade wegen des simplen Spielkonzepts gut und fix zu spielen. Man kommt schnell ins Spiel rein, wird den moderaten Schwierigkeitsgrad zu schätzen wissen und nach dem Spiel ohne Reue keinen weiteren Gedanken an dieses Plattform-Spiel verschwenden. Sowas nennt man Kurzweil!



▲ *Das Objekt der Begierde bei PIPI & BIBIS*

Der Monster-General

Monster kommen in Mode! Nicht nur Irems Undercover-Cops stellen sich den Aliens, auch der tapfere Soldat in **Midways Total Carnage** kämpft mit aller (Waffen)Gewalt gegen schleimig-zottelige Wesen from outer space. Sorry, eben *nicht* von outer space: Diesmal kommen die Monster aus den Gen-Labors des größenwahnsinnigen Diktators Akhboob. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Diktatoren sind dabei natürlich gewollt, doch paßt die Handlung weniger zur Realität. Oder was soll man davon halten, daß kleine US-Flaggen als Power-Ups der eigenen Wumme dienen? Auch scheint es unwahrscheinlich, daß z.B. die Soldaten im Golf-Krieg Paßwörter finden konnten, um sich direkt zu Saddam zu beamen. Doch bei Total Carnage geht eben alles!

Ernst muß man das Game sowieso nicht nehmen, dafür gibt's einfach viel zu viel schwarzen Humor. Wenn der Elite-Söldner versagt und auf dem Elektrischen Stuhl zum Röntgenbild wird oder in einer Bombenexplosion zum Mond fliegt, dürften Monty-Python-Fans ihre wahre Freude haben.





▲ *„Schweinischer" Plattformspaß*

Und nicht nur die! Schließlich bleibt Total Carnage trotz des feinen Sinns für Humor ein überaus deftiges Actionspiel für Ballerfans. Ansprechend gestylt und äußerst abwechslungsreich, ist Total Carnage nichts anderes als ein total irres Shoot-em-up - für Fans des Genres und solche, die es werden wollen! ■



ZOMBIES

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde zurück. Die Zombies, mit denen es DYLAN DOG zu tun bekommt, waren bis vor kurzem noch normale Menschen. Doch irgendwie sind sie ums Leben gekommen - Traum oder Wirklichkeit? Das ist die Frage, die es in SIMULMONDOS neuestem Machwerk zu lösen gilt.

DYLAN DOG

System: **IBM und Kompatible** *(MCGA, VGA, AdLib)*, geplant für: **Amiga, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Simulmondo**, Muster von: **Hersteller**.

Selbstverständlich ist dies nur Vorwand, um den wandelnden Männern und Frauen mit Faust und Waffen den blutigen Garaus zu machen. Jene Kreaturen latschen - mit Messern, Degen und Äxten bewaffnet - herum und haben nichts weiter zu tun, als meinen Helden fortwährend zu attackieren.

Klar, daß sich jener das nicht gefallen läßt. **Dylan Dog** geht im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen.

Überall liegen welche herum - und damit Dylan nicht selbst getötet wird, muß er lernen, wie man die noch lebenden Zombies am wirkungsvollsten abschlachtet. Bei den Frauen genügen Fausthiebe, der Opa hat was gegen das Messer, die Pistole sollte man nur einsetzen, wenn mehrere Gegner auftauchen.

Das Ganze spielt in einem Haus mit zahlreichen Räumen, in denen so ganz nebenbei einige Gegenstände herumliegen, die - zur richtigen Zeit am richtigen Ort angewendet - einem verschlossene Durchgänge öffnen oder des Rätsels Lösung ein Stück näher bringen.

Dazwischen heißt es aber immer wieder: Schlagen, stechen, schießen, was das Zeug hält - je doller, desto wirkungsvoller.

Zombie-Programm zum Scratchen

Je nach VGA-Karten-Typ spielt sich dieses Gemetzel vor eher dunklem oder halbwegs hellem Hintergrund ab, bei dem die versprochenen 256 Farben nicht zur Geltung kommen.

Michael meint:

Ich weiß zwar nicht, was man den Typen im Spiel in den Kaffee gekippt hat, aber das Zeug muß ganz schön heavy gewesen sein. So lahm wie die Typen durch die Gegend taumeln, muß da eine gehörige Portion Valium im Spiel sein. Die würde auch dem geplagten Spieler helfen, das Grauen auf dem Bildschirm besser zu ertragen. Was im Vorspann noch recht vielversprechend anfängt, entpuppt sich später als oberödes Game mit fader Handlung und fußkranken Akteuren. Selbst die absolut lächerliche Kollisionsabfrage und die einigermaßen gelungene Musik rettet da nichts mehr. Und irgendwie scheint sich das Mittel auch auf die andere Seite des Bildschirms auszuwirken, denn schon nach kurzer Zeit stellen sich beim Spieler ebenfalls Mordgedanken ein - falls er das Teil tatsächlich gekauft haben sollte.

»SEHR MANGELHAFT«

Gruselig wird es zu keiner Zeit - nicht einmal die Musik, die man via AdLib zu hören bekommt, erzeugt Spannung. Dafür ist sie aber noch besser als der Rest, den man übrigens besser von Platte als von Diskette spielt. Mit Betreten eines neuen Raumes wird nämlich nachgeladen - und das kann dauern.

Ich persönlich zweifle aber daran, daß jemand überhaupt Gefallen an diesem Produkt finden wird. Das hat nichts mit erhobenem Zeigefinger zu tun - Dylan Dog ist öde, langweilig und ohne jeglichen Sinn. Kurzum: Das Spiel ist schlecht. So schlecht, daß wir ihm mit Freuden unseren heißbegehrten Flop-Stern aufdrücken und der Tester mit hämischem Grinsen im Gesicht und Axt in der Hand auf die anderen Versionen wartet.

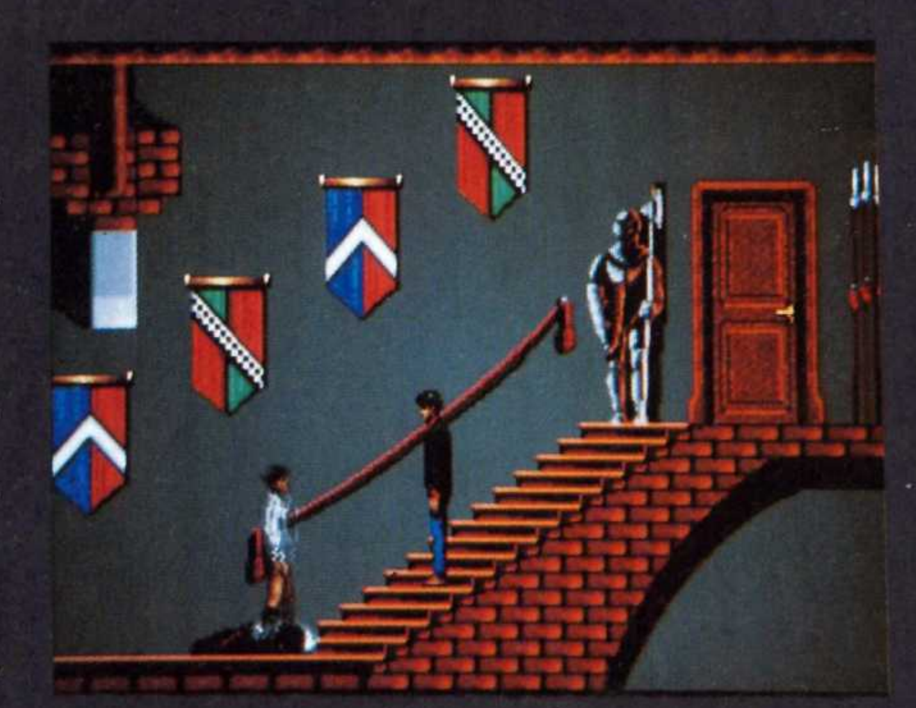
Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«


▲ *Dylan als Hauptgericht?*

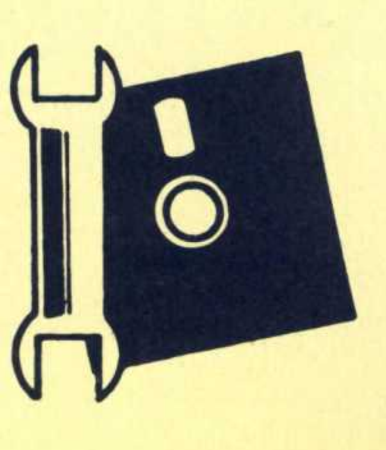

Schade, daß Du schon tot bist ... ▶

Flop Five

1. **Dylan Dog (PC)**
2. **Kungfood (Lynx)**
3. **Shadow of the Beast (Master System)**
4. **Batman 2 (Game Boy)**
5. **Superski 2 (PC)**



Absolut
cooler
Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange
der Vorrat
reicht!!!
...inkl.
1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen



Da geht die Post ab!

Wer heutzutage keine Karte hat, der hat wahrlich schlechte Karten! Denn: Die grafische Qualität der Spiele und vor allem die der (Flug-) Simulationen nimmt ständig zu, und da ein Mehr an Grafik und Details gleichzeitig dem Rechner viel Power abverlangt, kommt der Amiga schnell ins Schwitzen, sofern ihn nicht das hübsche Schildchen mit der '3000' ziert.



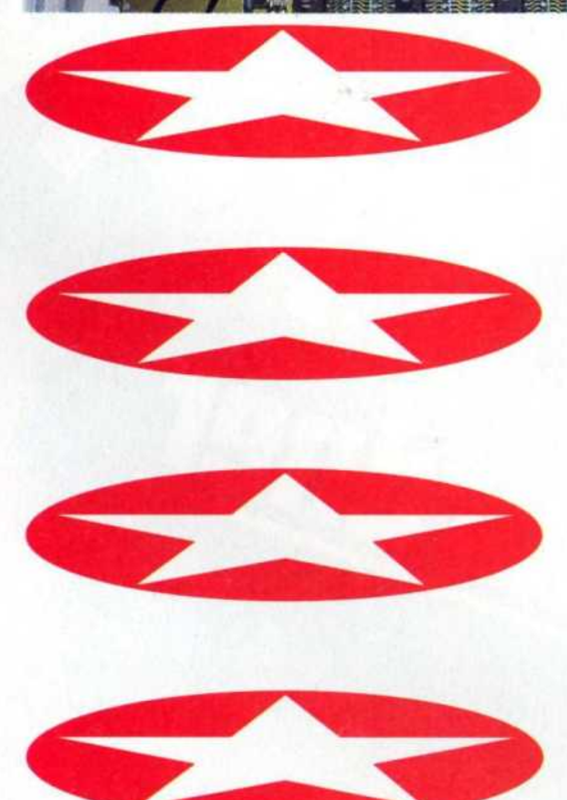






„Wer 3D-Vektorgrafik mal so richtig schnell auf seinem Amiga erleben will, der kommt um eine Turbokarte nicht herum"





68020 TURBOKARTE

System: **Amiga 500 (+) & 2000**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **577 DM** *(mit Coprozessor, 399 DM ohne)*, Muster von: **Soft & Sound, 4000 Düsseldorf**.

Was also tun, wenn man doch ach so gern *Red Baron* mal etwas schneller als im Schneckentempo spielen möchte? Oder aber mit dem Williams Renault beim *MicroProse Formula One Grand Prix* so richtig schnell und flüssig über die Pisten flitzen will? Einen PC mit vielen, vielen MHz kaufen? Nein, die Lösung ist wesentlich einfacher und heißt: Turbokarte besorgen! Ein solches Kärtchen, das kinderleicht und ohne zu löten eingebaut werden kann, erhöht die Rechnerleistung doch enorm. Damit sind dann beinahe alle Geschwindigkeits-Sorgen zur Seite geschafft.

Doch Turbokarte ist nicht gleich Turbokarte, schließlich kann so ein 'Schnellmacher' neben der höher getakteten CPU zusätzlich mit einem Co-Prozessor 'gedopet' werden, und dann geht die Post erst so richtig ab. Die in unserem Test verwandte Turbokarte von Soft & Sound steigert dabei die CPU-Performance um runde 450 Prozent. Die Floating-Point-Performance steigt gar um über das Dreißigfache. Für die, die mit diesen Begriffen nichts anzufangen wissen, hier ein kleines Praxisbeispiel anhand von *MicroProse Formula One Grand Prix*: Während auf einem gewöhnlichen Amiga 500 eine Minute des Spiels runde 80 Sekunden Echtzeit sind, benötigt man mit der Turbokarte nur ca. 55 Sekunden Echtzeit. Der Unterschied wird noch krasser, wenn beispielsweise in Monaco gefahren wird, wo eine Unmenge an Gebäuden dargestellt wird. Wird ein Rennen über die gesamte Distanz gefahren, so spart man also gut 30 Minuten!

Natürlich ist dieser Spaß nicht ganz billig, rund 580 DM müssen für unser Testexemplar angelegt werden. Dafür wird aber auch eine Menge geboten, schließlich befindet sich neben der mit 16 MHz getakteten 68020 CPU ein 68882 (arithmetischer Coprozessor) auf der kleinen Karte.

Kompatibilitätsprobleme mit älteren oder nicht für Turbokarten ausgelegten Programme müssen nicht befürchtet werden, denn mittels zweier Jumper können beide Prozessoren unabhängig voneinander abgeschaltet werden, so daß entweder der Coprozessor inaktiviert oder die ganz normale Amiga-CPU aktiviert wird. Wer also Wert auf viel Rechenpower legt - egal ob zum Spielen oder für 'professionelles Arbeiten' -, kommt um eine Turbokarte wohl kaum herum. ■

Hans-Joachim Amann



ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Biete Software

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an TOM, Postfach 142, A-1140 Wien, um die neueste Liste anzufordern ***

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei TOM, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

Verkaufe Amiga-Originale (mit Anleitung u. Verpackung). Infos oder Spielewünsche an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

C64: Time for Action, die Demo-Show zum 1-jährig. Jubiläum oder Strike-Force-News. 12 (Disk Mag) für nur 5 DM Stck. S.Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck.

***Amiga* Neueste PD-Softw. günstig abzugeben.** Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S.Akgüler, PF 682, A-1150/9 Wien

Neugegründeter *AMIGA-CLUB* S.F.A. in Wien!! Erfahrungsaustausch, monatliche GRATIS-Liste und immer topaktuelle Software. Die Liste ist bei Ron Hastik, PF-20, A-1166 WIEN anzufordern! GRATIS und PROMPT!!

Amiga: Verk. gute orig. Spiele. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4630 Wels-Vogelw., Austria!

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich Hauer, Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Spiele f. PC Lemmings, Monk. Island (dt.), Team Suzuki, Paganitzu (voll) u.a. z.verk. Auch Shareware abzugeben (Liste) Gerhardt, Scharrenstr. 10, O-4900 Zeitz

Wir bieten PD, Demos, Sounds für Amiga. Ausführliche Infodisk für DM 2 Rückporto bei Amiga-Club-Sauerland. Schreibt an ACS, PF 3152, W-5970 Plettenberg 2. Billig!

Achtung Amiga-User! Verkaufe Out Run Europe (Original) für nuuuur 30,- DM, Tel: 058413627

ATARI-ST-SOFT: Wenn Du auf der Suche nach der neuesten PD-Soft und den neuesten Demos bist: Tris, Ostbühlstr. 60, CH-8038 Zürich, Tel: 01/4828386

ATARI ST: Einige Spiele u. Anwenderprogramme (Orig.) abzugeben bei: Walter Berger, Valenting. 9/3, A-1238 Wien

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei TOM, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

ATARI-ST und PC-Software. Viele Orig. Info bei: Floriantsits Georg, Otto Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien, Austria, PC-ST, PC-ST

Verkaufe PD-Soft sehr günstig!! Liste in Katalogform anfordern! Bitte frankierten Rückumschl. beilegen! An: Bernd Riedl, Linzerstr. 397/13, A-1140 Wien

PC-Originale: Colonel's Bequest / Life + Death 2 / Starflight / Kick Off 2 / HSB / Preis: je 40 DM. Hoffmann Arthur, Tel: 07274/4060. Viele andere Prg. vorhanden!! Suche: Airline Trans. Pilot u.ä.

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4630 Wels-Vogelw., Austria!

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich H., Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Neugegründeter *AMIGA-CLUB* S.F.A. in Wien!! Erfahrungsaustausch, monatliche GRATIS-Liste und immer topaktuelle Software. Die Liste ist bei Ron Hastik, PF-20, A-1166 WIEN anzufordern! GRATIS und PROMPT!!

Verkaufe Amiga-Originale (mit Anleitung u. Verpackung). Infos oder Spielewünsche an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an TOM, Postfach 142, A-1140 Wien, um die neueste Liste anzufordern ***
















C64 Spiele: Moonfall, Grave Yardage, Betrayal, Lettrix, Giga-Paint, Basic-Lernen, Commodore Interface für EPSON LX-800, Daniel, Tel: 0911/720278

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Verkaufe Originale! BMP, WWW 2.0, Populous 2, Railroad Tycoon, Grand Prix, A 320, Battle Isle, Blues Brothers, Mega Lo Mania, Lemmings, usw ... Alles Amiga! Tel: Bremen 633213

Verk/Tausche Railroad Tycoon, Sim Earth, Sim City + Architecture 1 + 2, Populous, Invest, Transworld, Rings of Medusa, Sentinel Worlds I, Wing Commander II, Buck Rogers. Tel: 0271/385558

Achtung C64-User! Verkaufe folgende Originale: Gunship 15 DM, Bad Cat, Danger Freak, Down at the Trolls je 10 DM. Tel: 05841/3627

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei TOM, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

PC: Verk. Test Drive 3 40.-, M1 Tank Platoon 50.-, Alpha Waves 15.-, Apache Strike 15.-. Auch Tausch möglich. Nur Originale! S.Springer, Barbarossastr. 61, O-9006 Chemnitz

Neugegründeter *AMIGA-CLUB* S.F.A. in Wien!! Erfahrungsaustausch, monatliche GRATIS-Liste und immer topaktuelle Software. Die Liste ist bei Ron Hastik, PF-20, A-1166 WIEN anzufordern! GRATIS und PROMPT!!

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich H., Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

ST PD-Soft sehr billig (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland, Hohenkirchen. Auch Originalsoft günstig! * ST ST*

Legal: Latest ELITE DEMOS. 10 Disks 23,50 DM, 20 Disks 44,- DM. Alles mit Porto (but ohne Leerdisks) + verify kopiert. Boris Schell, Hundsbergstr. 11, 7100 Heilbronn, 07131/166762. Ask for Abo!

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Warum ist günstig immer schlecht? Feinste PD-Soft für MS-DOS. Jede 3,5 Zoll Disk nur 2,90 DM. Katalogdisk geg. 2,50 DM in Briefmarken bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Die besten Anwender + Spiele für Atari. Jede PD nur 2,90 DM. 2 Katalogdisk geg. 4,50 in Briefmarken oder Scheck bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

2,- kostet jede Amiga Super Disk bei mir. Liste mit den besten 600 Amiga PD's gibt es geg. 1,80 in Briefmarken. Die besten Spiele + Anwender. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

MS-DOS: Verkaufe STAR TREK 25th Anniversary, neu, Original, mit Registrierungskarte, DM 60,-. Tel: 0228/317880

MS-DOS: Verkaufe Ultima 7 für 60 DM (3,5"). Tel: 08586/3330 oder schriftlich an Gerald Federhofer, Tiemostr. 29, 8395 Oberdiendorf.

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich H., Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Verkaufe Originale für Amiga: Int. 3D-Tennis, Great Courts je 20 DM, Great Courts II 30 DM sowie Advantage Tennis, UMS II, Starbyte, Super Soccer je 40 DM. Tel: 02841/59501

PC-Spiele- und Anwendersoftware gebraucht, günstig abzugeben. SQ 4, Winter Challenge, Star Trek, Gobliiins, Sim Sity, Populous, Lemmings. Tel: 07181/87432

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Atari ST Löse meine Spielesammlung auf (ca. 70 Originale, z.B. UMS II, Monkey Island, Railroad Tycoon, Midwinter II) Günter Schmitz, 5600 Wuppertal, Ecksteinsloh 26. Liste gegen frank. Rückumschlag, 02026/40256

Verkaufe M & M 3 für 40.-, Lemmings und Gunship 2000 für jeweils 35.-, Maniac Mansion für 10.-. Alle Spiele für MS-DOS 5,25". Tel: 089/657592. Nach Elias fragen.

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chrid Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipskiste für alle Amigas. Ca. 1500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich H., Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Schüler aufgepaßt! Hier gibt's DAS Amiga Grammatik/Vokabel-Prg., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto.

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

MONOPOLY! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, Clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.!

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

TRITRIS!!! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris playen! Sowas gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf AMIGA für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

Verkaufe PD-Soft sehr günstig!! Liste in Katalogform anfordern! Bitte frankierten Rückumschl. beilegen! An: Bernd Riedl, Linzerstr. 397/13, A-1140 Wien

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich H., Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

ATARI-ST und PC-Software. Viele Orig. Info bei: Floriantsits Georg, Otto Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien, Austria, PC-ST, PC-ST

ATARI ST: Einige Spiele u. Anwenderprogramme (Orig.) abzugeben bei: Walter Berger, Valenting. 9/3, A-1238 Wien

ATARI-ST-SOFT: Wenn Du auf der Suche nach der neuesten PD-Soft und den neuesten Demos bist: Tris, Ostbühlstr. 60, CH-8038 Zürich, Tel: 01/4828386

Achtung Amiga-User! Verkaufe Out Run Europe (Original) für nuuur 30,- DM, Tel: 058413627

Wir bieten PD, Demos, Sounds für Amiga. Ausführliche Infodisk für DM 2 Rückproto bei Amiga-Club-Sauerland. Schreibt an ACS, PF 3152, W-5970 Plettenberg 2. Billig!

Spiele f. PC Lemmings, Monk. Island (dt.), Team Suzuki, Paganitzu (voll) u.a. z.verk. Auch Shareware abzugeben (Liste) Gerhardt, Scharrenstr. 10, O-4900 Zeitz

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4630 Wels-Vogelw., Austria!

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

PC + ST Neueste Sopftware (Originale + PD) Spiele u. Anwendungen umständehalber abzugeben. Gratisinfo. Erich H., Steinbauergasse 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Stop here! Denn wir bieten Euch die neuesten Demos u. PD's für Euren Amiga o. ST! Dazu einen Computerclub mit tollem Service! Infodisk gegen 2 DM o. 40 ÖS bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! System ang.

Verk. Sega-MD + 2 Joy + 28 Module z.B.: Desert S., Warsong, Cameleon, Quack, Calgames, Musha, Devil, Sonic, PGA, TF 3, Preis: VHS, nur komplett, div. ältere auch einzeln. Tel: 07433/15754

Atari ST Originale: BAT, F 19, M1 Tank, Silent Service II je 45 DM, Monkey Island, Their finest Hour je 40 DM, Cadaver, Gunship, Indiana Jones je 35 DM, Gratisliste anfordern: N.Hansen, Langstr. 22, 5205 St.Augustin 1

Verkaufe Warsong, EA-Hockey, Starflight, James Pond 2, Populus, Might and Magic, Phantasy Star 2 und andere Spiele in Top-Zustand, Tel: 0711/7970447 (Gabi), ab 18 Uhr.

Verkaufe ca. 45 NES-US Module, ca. 40 Sega Master Module und ca. 35 Mega Drive Module und 1 CD-ROOM (Mega Drive). Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr ... und ca. 25 GB und 99 Mo.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Verk. Atari ST-Originale ca. 80 Stück, z.B. Monkey Island, Midw. 2, M1, Kaiser. Liste anfordern. Michael Schoor, Kastorbachstr. 9, 5401 Kobern-Gondorf, Tel. 026076029

INC Verkaufe Software (PD) für PC/Amiga. Weitere Infos unter 08431/409590. INC in 1992

Zu verkaufen: Div. Atari ST Org. u. div. DSA Material! Kostenlose Liste anfordern! Demos u. PD's f. Amiga o. Atari ST - Infos gegen 2 DM bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg!!. Nur legale Soft!!! Be fast!!!

Verkaufe 3 D Construction Kit für Amiga, neu, originalverpackt, FP 70,- DM und Robo Cop 3 FP 60,- DM. Beck Oliver, Geschwister-Scholl 2, 8520 Erlangen, W-Deutschland, Tel: 09131/39813

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga):, Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

Verkaufe Original-Software ATARI ST Amberstar 25.-, Airbus A 320 30.-, Jaguar x3220 25.-, James Pond 2 20.-, Abondoned Places 25.-, suche Knightmare (Original) 07541/51913

C64 - PD - Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Verkaufe Air/Sea Supremacy incl. Gunship, Silent Service, P47, F15, Carrier Command für IBM PC/XT/AT 5,25" zum Preis von 40,- DM, Tel: 0221/215587

Verkaufe Amiga-Originale: Jetsons, Pinball Dreams, Nebulus 2, Moonfall, Rubicon und Locomotion! Preis nach VB! Ralph Häfliger, Sonnenweg 4, CH-5033 Buchs, Tel: 064/246416

Verkaufe Amiga Orig., wie Bane of the Cosmic Forge (50,-), Invest (30,-), DevpacAssembler V 2.0 (85,-) u. Buch "Programmieren in Maschinensprache (40,-), Liste bei M.Schiffer, Heidebroichstr. 13, 5042 Erftstadt 1

PC 5,25 Orig.; Ultima 6, Knights of Leg., Leg. of Fairghail, Genghis Khan, Invest, Nuc. War. Alle 40,-. Im Pack billiger!! Hajo Triendl, Idsteinerstr. 180, 6000 Frankfurt/Main

Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsliste! Über 2500 Cheats, Codes usw. für 10 DM o. 80 ÖS (Scheine). Lösungen zu aktuellen Games! 10 DM o. 80 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Demoliste gegen 2 DM !!!

Verk. Orig. Leather God. of Phobos 2, Another World, D/Generation je 40 DM. Kein Tausch. Nur abends 02064/55837

Für Amiga: Bundesliga Man. Prof / Q-Virus-Checker / Eye of Beholder 1 / Monkey 2 / SQ 3 / Lemmings / Pirates / VP: abmachbar, Versand nur CH, Tel: 033/454923 (Markus verl.)

Verkaufe meine C-64-PD-Sammlung (10 Disks/beidseitig) für 20 DM. Schreibt an: M.Schilling, Barver Str. 24 a, 2847 Eydelstedt. Gruß an Lars und Loesking von Maik !!!

Atari Tips, Tricks, Cheats u. Codesliste! Über 850 Cheats, Codes usw. für 10 DM o. 80 ÖS (Scheine). Außerdem: Demos u. PD's-Liste gegen 2 DM - System angeben! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg -be fast-

Amiga: Verk. gute orig. Spiele. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

Neugegründeter *AMIGA-CLUB* S.F.A. in Wien!! Erfahrungsaustausch, monatliche GRATIS-Liste und immer topaktuelle Software. Die Liste ist bei Ron Hastik, PF-20, A-1166 WIEN anzufordern! GRATIS und PROMPT!!

***Amiga* Neueste PD-Softw. günstig abzugeben.** Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S.Akgüler, PF 682, A-1150/9 Wien

C64: Time for Action, die Demo-Show zum 1-jährig. Jubiläum oder Strike-Force-News. 12 (Disk Mag) für nur 5 DM Stck. S.Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck.

Verk. org. PC Spiele je 55,- DM incl. Porto: Ultima u, EoB2, Battle Isle, Monkey 2 dt., Underworld, Gods, Elvira 2, BTCS, SoA, Kathedrale, U6 uva. 07223/74317, Roland ab 18.00 Uhr.

Ultima 7 Komplettlösung mit allen! Karten, dt., 20 DM. Engl. orig. Legend-Lösung Spellcasting 201 15 DM, Prgs: Leather Godd 2 (PC) 45 DM,-, Another World, D/Generat. je 40 DM. 02064/55837

Amiga-Spiele (15-20 DM/St): Forgotten Worlds, Turrican, Lurking Horror, Mindbreaker, Sword & the Rose, Pacland, War Machine, Treasure Island, Datamat, Textomat. 0241/574544 (Thomas)

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Ca. 1400 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

PC Software (Originale) je 50 DM. Battle Isle, UMS II, Midwinter 2, Bandit Kings of Ancient China, Imperium + Wing Commander je 30 DM. Tel: 0941/75081, Andreas Martin

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity

Verkaufe Amiga-Originale (mit Anleitung u. Verpackung). Infos oder Spielewünsche an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Amiga-Originale, 1a Zustand, zum halben Preis bzw. Tausch mit gleichwertigen PC-Originalen 069/511144 ab 18.00 Uhr.

PC-Originale: Sim Earth: 40 DM, Castles: 30 DM, Civilisation, kompl. deutsch: 50 DM, Wing Com. 1 + Secr. Miss. 1 + 2 zus. 80 DM, Special Op. 1: 30 DM, Speech Disk: 25 DM. Schreibt an: R.Meyer, Bökenkamp 2, 2820 Bremen 70

Verkaufe oder tausche gegen gute Amiga Games PC-Originale: Hero's Quest 1, Sentinel, Falcon, Samurai, Project Neptune u.a. Tel: 02224/3313, nach Marek fragen.

Verkaufe ca. 20 Topmodule für das Sega Mega Drive. Suche Spiele für Neo Geo, PC-Engine, Super CD-ROM, Megadrive, Tel: 06126/3698

***** Sega-Mega-Drive-Verleih ***** Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kerstin Klapproth, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz

Verk. für Amiga (M. Island 2, R*Type 2, Aliebreed, Ork, Alienstorm, Mercs, Nebulus 2, Gauntlet 3, Swiv, Sh.Dancer, Robocop 2, Projekt X, Switchb. 2, R.Ronny, Parasol Stars) Tel: 05439/1491

***** Amiga *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei TOM, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - ***

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an TOM, Postfach 142, A-1140 Wien, um die neueste Liste anzufordern ***

Suche Software

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Liste und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-VOM-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche für Amiga 500 das Spiel Battleship - Schiffe versenken. Zahle dafür 20,- DM. Ruft an Tel: 09854/1350, Joachim Schuster verlangen.

PC, 5 1/4": Suche Eye of the Beholder in deutsch. Verkaufe Kult, Drakkhen, Test Drive 3, Larry 2. Auch Tausch! Nur Originale! Tel: 08031/94948

Suche SSI-Wargames (PC) Originale mit Anleitung. Wolfgang Schöppner, Unterm Dorf 4, 8743 Bischofsheim

Suche für Amiga 500 das Spiel Battleship - Schiffe versenken. Zahle dafür 20,- DM. Ruft an Tel: 09854/1350, Joachim Schuster verlangen.

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Liste und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-VOM-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

SUPER NES: Suche Formsoccer, Fzero, Castlevaniaiv, Ghost & Ghouls, Wrestlemania usw. Zahle gut, evtl. auch Tausch gegen Md Games! Tel: 07433/15754

Suche Amiga-Soft! Millenium 2.2 und Monkey 2. Preis VS. Tel. (ab 14 h): 08562/1369 (nach Andreas fragen) Bitte schnell! Ich habe schon Fieberkrämpfe! (Nur Orig.!)

Suche dringend: Elite für den Amiga. Zahle Höchstpreise. Nur Originale erwünscht. Meldet Euch bitte schnell! Bitte erst ab 19 Uhr anrufen unter: 06233/24457

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Liste und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-VOM-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Hilfe !! Suche ganz dringend für den C64 das Spiel Katakis (orig.) Biete bis zu 15 DM. Schreibt schnell an: J.Hüpschle, PF 1111, 8729 Eltmann

Suche Hardware

Suche 100% ok externes Laufwerk für Amiga 500. Zahle bis 40 DM o. mehr. Meldet Euch bei Korkut. Tel: 089/3513108, Mon.-Fr.

Suche billigen IBM-PC + Bedienungsbücher. (Preis VB) Suche außerdem billigen amiga 500 (Preis VB)! Angebote an: Frank Bender, Kreisstr. 6, 4793 Ahden oder ruft an: 02955/404!! ab 16 h

Hardware Software AMIGA PD

Leihener's Wuppersoft

Stefan Leihener Neumannstr. 12 5600 Wuppertal 2
Tel.: 02 02-62 68 29 NUR VERSAND

	DOS	AMI	ATA
Secret of Monkey 2	108,00	89,00	89,00
Shuttle	144,00	124,00	124,00
MAD TV	99,00	99,00	–,–
Winter Super Spo.	79,00	79,00	79,00

ALLE SPIELE AUS DER ASM LIEFERBAR

HARDWARE

PC	AMIGA
AT 286 ab DM 849,–	A 500 ab DM 749,–
AT 386 ab DM 1449,–	A2000 ab DM 1349,–
AT 486 ab DM 2299,–	A3000 ab DM 3649,–

AMIGA PD
z.B. Bavarien; Bel Amiga; Cactus; Fish; Oase; RHS
ab DM 2,50 auf 3.5" Disketten
Fordern Sie unsere Listen an, gegen DM 5,– !

Suche * Suche * Suche * Super Famicon + Module, Mega Drive + Module, Neo Geo + Module, NES + Module, Sega Master + Module, PC-Engine + Module. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Defekte Amigas 500-3000 von Bastler gesucht. Hab dafür auch zwei bis drei Hunderter übrig. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Suche für Amiga Erweiterungen, v. Zweitlaufwerk bis Festplatte, Zusatzgeräte aller Art u. Software. Sowohl Originalsoft, wie PD. Auch Bücher, Zeitschriften, notfalls ne Gesamtausstattung. Tel: 0641/84874

Su. preisgünstig C 64, Zubehör und Spiele zu kaufen. D.Kübe, U.v. Huttenstr. 20, O-7700 Hoyerswerda

Biete Hardware

Verkaufe 4 MB Memory Sip (je 1 MB), 70 NS plus Coprozessor Intel 80287XL plus Motherboard 286/12 MHz für DM 180,- gesamt. Tel: 07139/7858

Verkaufe: Atari 1040 STFM + Monitor SM 124, Maus, Joyst., Orig.-Software, Bücher. Preis: 800 DM. R.Herbig, Flaemingstr. 25, O-1143 Berlin oder Tel: 9319894 ab 18 Uhr.

Verkaufe C 128 + 1571 + Drucker + Maus + Monitor + Final Cartridge, viele Original Disks, z.B. Oil Imperium, Pirates, Rings of Medusa, Winter Games uva., ab 19.00 Uhr, außer Di + Do, für 1100.- unter 0893174601

486DX, Coprozessor, 4 MB-RAM, 40 MHz, 130 MB-Platte, 128 K-Cache, neuestes Modell auf dem Markt, Ultra-VGA, VGA-Monitor, 9-Nadel Drucker, Sound-Blaster und Software, 4999,-. I.Rajec, Tel: 08554/2935

Verk. A 2000 f. 1000 DM Verk. f. A 2000 AT-Karte + 5,25 LW + DOS für 500 DM. Verk. 100 Spiele ab 25 DM/St. Haas, Neunkircherstr. 115, 6990 Bad Mergentheim, Tel: 07931/45235

PC-XT 640 KB Hercules + Monitor. Preis: VS. Tel: 0271/385558

Verkaufe Atari + Lynx + Chip's + Challenge + Turbo Sub + Zendocon für 250 DM. Schreibt an: Michael Selent, Herrenbergstr. 4, 6970 Lauda-3 oder ruft an unter: 09343/1819

Verk. Amiga 500 / 1 MB / Color-Mon. 1084 von Com. / viele Original-Spiele / für 1500.- / Tel: 07141/605732 / nur Fr-So ab 16 Uhr / Thomas Eiberger, Ludwigsburgerstr. 32/2, 7146 Tamm

Amiga 500: Verkaufe A-500 inkl. Zubehör, 2. Laufw. 3,5" und jede Menge Spiele und Anwender! Auf Wunsch Philips CM8833 Color-Stereo-Monitor. D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg, Tel: 0931/613477 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 + Speichererweiterung + 2. Laufwerk + TV Modulator + 2 Joysticks + 150 Disketten für 950 DM, Thomas Ossig, Kl. Feldweg 49, 4224 Hünxe, Tel: 02064/34476

Verkaufe A500 mit 512 KB Erweiterung, Monitor 1084 und 2. Laufwerk, Software und Boot Umschalter, neue Maus, Mauspad und Joystick: 1200 DM. Albrecht Felix, Langenfelderstr. 90, 5090 Leverkusen 1

Verk. Amiga 500 + Monitor 1084 S + Speichererweiterung 1 MB + Originalprogramme + Zub. für 990 DM, Tel: 02443/4182

Verkaufe C = 64 mit 2 Laufwerken 1541 II, Action Replay Cart., Centronix-Printer-Interface, ca. 150 Disks sowie Literatur. Auch einzeln. Tel: 0211/724976 ab 19 h, Mo-Do

486DX, Coprozessor, 4 MB-RAM, 40 MHz, 130 MB-Platte, 128 K-Cache, neuestes Modell auf dem Markt, Ultra-VGA, VGA-Monitor, 9-Nadel Drucker, Sound-Blaster und Software, 4999,-. I.Rajec, Tel: 08554/2935

MEGA DRIVE mit 11 Top-Spielen sowie Sonic, Devil Crash, ..., 2 Joypads. 100% in Ordnung, 510,- DM, Tel: 04421/27415

Vendex Headstart II, IBM Komp. XT, 3,5" (1,44 MB) u. 5,25" (360 KB) LW, 32 MB HD, Software, Handbücher, Monitor für 700,- DM. M.Borz, Rheinbergstr. 42, W-7500 Karlsruhe 21, Tel: 0721/564339

Verkaufe C 128 + 1571 + Drucker + Maus + Monitor + Final Cartridge, viele Original Disks, z.B. Oil Imperium, Pirates, Rings of Medusa, Winter Games uva., ab 19.00 Uhr, außer Di + Do, für 1100.- unter 0893174601

Verk. AT-386/16 (1 MB RAM), 40 MB-HD, 2 LW (5 1/4, 3 1/2), VGA-Karte, VGA-Mon. + Game-Card, + Joystick + 40 Org. Spiele, VB 2300.-, Olaf Tuneke, 02381/50161

Verkaufe nagelneues Game Gear mit allem Zubehör (z.B. Columns) für nur 250 DM. Abs: Heinz Knolle, Moehrenweg 13, 3100 Celle-Westerc., Tel: 05141/84397

A2000 mit Farbmonitor und Anwenderprogrammen und Spielen, Maus, Lernprogramme und Fachbücher. 100% in Ordnung, neuwertig !!! VHB 1400 DM, Tel: 07121/40507

A500 + Farbmonitor + viele gute Spiele + Anwenderprogramme + Maus + Joystick + Fachbücher !!! Alles Top Zustand !!! VHB 1050 DM, Tel: 07121/40507

Verk. C-64 + Floppy C-1571 II + Geos + Maus + Joystick + 20 Originale + 3 Bücher + BTX Disk + 5 Module für 300 DM. Alles 100% ok. Tel: 05042/51546, Markus, ab 14.00 Uhr.

Verkaufe Sega Game Gear mit vier Spielen: GG Shinobi, S. Monaco GP, Columns, G Loc, FP 350,- DM. Beck Oliver, Geschwister-Scholl 2, 8520 Erlangen, W-Deutschland. Tel: 09131/39813

Verkaufe Amiga 500 mit vielen Spielen und viel Zubehör! Ruft an 02151/477276, verlangt Timo.

486/25 80 MB HD, 5,25", 3,5" und CD-ROM LW Soundblaster + CMS Chips, VGA Colormonitor, Gamekarte uvm. VP 4000,-. S.Drexler, 0911/9797711. Außerdem Fugitsu Laserdrucker 1500,- VB

Verkaufe 386/33, 105 MB, VGA, 2 LW, 3400,- * alten XT, 2 LW, Mono-Set, 300,- * 486/25, 80 MB, 2 LW, VGA, 3600,-. S.Drexler, Tel: 0911/9797711

386/33 Mhz, 4 MB, 105 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, 16 bit VGA + Farbmonitor - hochauflösend, Soundblaster incl. CMS, Tastatur + Maus, 6 Monate alt, VP 3600,- (NP 4200,-) ab 18:00. M.Beck, Tel: 0911/505463

Verk. C 128 D + Farbmon. 1084, 2 Joysticks, Spiele und Disketten, Bücher, DM 660,-, Tel: 06004/2141

Verk. A 500 + 1 MB + ext. LW + 3 Joysxticks + Literatur + ca. 240 Disks + Diskboxen + alle ASM und Amiga Joker Ausgaben seit 1990 für 1300 DM. Tel: 069/561488, verlangt Stefan.

Verkaufe Super Grafx + Joypad + Netzteil + CD-ROM + CD-ROM Adapter + 4 Spiele (Battle Ace + R-Type I + Form. Soccer + Wonderboy III (d) Preis: 1000 DM, Tel: 0511/5479813 (Sven)



		PC	Amiga
Airbus A320	DA	87.90	85.90
Aces of Pacific	DA	74.90	a.A
Another World	DA	68.90	54.90
Battle Isle	DV	81.90	66.90
- Data Disk 1		45.90	43.90
Borobodur		--.--	63.90
Cadaver	DV	82.90	60.90
Das schwarze Auge	DA	82.90	a.A.
Deliverance	DA	--.--	85.90
Die Hard 2	DA	--.--	53.90
Elvira 2	DV	78.90	66.90
Epic	DA	71.90	63.90
Eye of Beholder 2	DV	79.90	71.90
Global Effect	DA	72.90	62.90
John Barnes F.	DV	--.--	63.90
Kings Quest V	DV	89.90	66.90
Larry V	DV	82.90	66.90
Lemmings	DA	41.90	36.90
- Data Disk	DA	36.90	31.90
Links		83.90	71.90
- Zus.Disk 1-6	je	39.90	
Mad TV	DV	81.90	66.90
Might + Magic 3	DV	82.90	66.90
Monkey Island 2	DV	78.90	77.90
More Lemmings	DA	36.90	33.90
Pacific Island		71.90	63.90
Police Quest 3	DV	82.90	66.90
Realms	DV	71.90	63.90
Space Quest 4	DV	82.90	66.90
Steel Empire		68.90	63.90
Storm Master	DA	68.90	63.90
Super Tetris	DA	74.90	--.--
Ultima 6	DA	79.90	63.90
Winter S. Sp.92	DA	64.90	54.90

VERSANDKOSTEN :
Nachnahme DM 6.- Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.-

OKAY SOFT
AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Verkaufe: C64 + Floppy 1541 + Monitor 1802 (Farbe) + Resetschalter + Power Cartridge + 2 Joysticks + Mouse + 3 Diskettenboxen + ca. 140 Disks + Originale + viel Zubehör für 800 DM. Tel: 07251/63205 (ab 18 Uhr)

AT 286/16, 41 MB-HD, 3,5 u. 5,25 FD, 2 MB-RAM, DR-DOS 6.0, Works Excel, WC I + II, Monkey I + II, Startrec, Civilization, SSII, MMII, Muds, Mad TV und viele mehr, 2500,-. Tel: 02066/31570

Verkaufe: Atari 1040 STFM + Monitor SM 124, Maus, Joyst., Orig.-Software, Bücher. Preis: 800 DM. R.Herbig, Flaemingstr. 25, O-1143 Berlin oder Tel: 9319894 ab 18 Uhr.

Verkaufe 4 MB Memory Sip (je 1 MB), 70 NS plus Coprozessor Intel 80287XL plus Motherboard 286/12 MHz für DM 180,- gesamt. Tel: 07139/7858

Amiga 500 + Farbmonitor + 3 1/2" + 5 1/4" Laufwerke von NEC + 1 MB + TV Tuner + Bootselektor + Mouse + Star LC 10 + viel Software + Joy. + Com. Tisch (braun) für VB 2300,-. Tel: 0201/742418 oder 0201/703298

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, 2. Floppy, 5 Joysticks, Maus, 1084s Monitor, viel Soft, diverse Fachliteratur, Akustikkoppler, LC-20 Drucker. Alles 1 a ohne Macken!! 089/174877

Zu verkaufen Sega Master System II + 1 Joystick. Auch zu verkaufen Atri 2600 + 15 Spiele. Falls Ihr Preise wissen wollt, ruft mich an. Robert Donhauser, Tel: 09181/30075

Verschiedenes

Bis zu 100 DM täglich! Leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info bei: Carsten Jokiel, Rosenweg 52, 5840 Schwerte 1!!! Bitte mit frankiertem Rückumschlag!!! HUNDERT pro sicher !!!

Verkaufe 25 Computerzeitungen (AJoker, Power Play, Play Time, ASM) für zusammen 40 DM. Außerdem noch Out Run Europe (Amiga 500) für nur 30 DM. Tel: 05841/3627) ***

Suche Komplettlösung für Antares!!! Zahle bis DM 20,- ! Schreibt an A.Zeiger, Birkenhainstr. 3, 8756 Kahl/Main.

5000 Pokes in einer einmaligen Edition für C-64, VC-20, C16/116. Alle alten u. neuen Spiele. M.Update-Service! Nur 20,- DM! Info: 0521/4474630 o. 05234/98464 (Oliver)

Animations-Freaks, aufgepaßt! Suche Animationen für ein Musik-Video-Projekt! Mache auch Fan-Magazin über Elektronische Musik! 0251/212032, Chris, ab 20:00!

Achtung, ASM-Freunde! Verkaufe ASM-Raritäten 2/87, 1/88 - 10/90 und SH 2/3/4 an nette ASM-Leser! Also, anrufen: 04298/3717, Marcus ab 19 Uhr!!!

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I+II, Indy III, Robin Hood (Sierra) uva. Preis 12 DM + 3 DM Porto. Tel: 0511/62 60 79

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückp. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Suche: Game Boy + Module, Game Gear + Module, Lynx + Module, Sega Master + Module, NES + Module, PC-Engine + Module, Mega D. + M, SF + M, Neo Geo + Module. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr

Atari STE ohne Monitor VB 1500,- DM, Mega-Drive SEGA mit 5 Spielen VB 800,-, CD-ROM Drive Toshiba VB 1000,- DM, PC-Gehäuse VB 500,- DM. Ute Lohrmann, Tel: 0202/445549

Willkommen im Club! United Freaks of Germany. Information gegen Rückporto bei. UFOG, Mike Wenzlow, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 - 0208/870227. Just do it!

Suche NEO GEO + Module, Super Famicom + Module, Mega Drive + Module. Kaufe evtl. auch ganze Modulsammlungen auf. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr. Suche auch PC-Engine + Module.

Hallo! Kommt Ihr bei einem Adventure nicht weiter? Dann fordert schnell eine Liste mit über 50 Lösungen/Tips an!! David Friedrich, Parkstr. 11, 5210 Troisdorf. Nur gegen 1,50 DM Rückporto.

Suche: ASM-Computer-Hassbuch No.1 (S.Beyer), Plüsch-Space-Rat (Intergalaktisch!). * Thorsten Berndt, Ahornstr. 16, 2351 Trappenkamp, Tel: 04323/2215 *

Kryptik Simulations Postspiele! 6-seitiges GRATIS-Info gegen 1 DM RP bei KS, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm Adventures. Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Die Lösungen sind komplett mit Plänen und Fotos. Tel: 0511/626079

Kontakte

MICRON sucht neue Member für Sektionen AMIGA + PC. (Modemtrader, Coder, Musician). Schreibt an: Gilly M., Postfach 839, A-1011 Wien

Markt

Wir suchen Dich! ... falls Du Programmierer, Grafiker oder Musiker auf PC, Amiga od. C64 bist. Einfach anrufen und informieren: 030/3666147 oder 030/4564683

Top Graphiker gesucht (on Amiga)!, für Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Demographiken an: Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Tausch

Wer will mit mir PD und Shareware für den PC tauschen? Schickt Eure Listen an: Peer Frings, Seidorfer str. 11, 2723 Scheeßel

Tausche Megadrive-Spiele Undeadline, Dahna, James Pond, PGA Tourgolf, Streetsmart, Sword of Sodan, Gold-Axe I u. II, Tetris, Fighting Master, F1-Gr. Prix, Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle, Tel: 0345/41082

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 9/92 erscheint
am 14. August 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 10/92 ist der
21. Juli 1992

TERMINE

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

PC! Suche Tauschpartner für PC-Software. Schreibt mit Rückporto oder Disk an: D.Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Germany oder ruf doch unter 02871/12214 an!!

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Hey IBM-PC Spielefreaks! W4er tauscht mit mir Original-Spiele und Programme? Bitte schickt mir eine Spieleliste an: Dirk Hien, Gewerbegebiet 7 a, 6576 Hennweiler

---

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Suche Tauschpartner für PC Habe viele Programme und Games. Schickt Eure Liste an: Mathis Wolfgang, FM-Willamweg 11, A-6845 Hohenems

---

PC - Tausche die neuesten PC-Spiele. Keine gecrackten Spiele! Schreibt mit Rückporto o. Disk an: D.Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt. Tel: 02871/12214 (Daniel)

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Suchen PC-Kontakte!! Schreibt an: Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 ZADAR, CROATIA! Anfänger sind auch willkommen!

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

PC! Suche Tauschpartner für Games, PD und Soundblaster-Stuff. Jeder Brief mit Disk-Antwort. Format egal! Write to: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt.

Suche Tauschpartner für PC !!! Auch Verkauf/Ankauf !!! Simul. / Strat. / Adv. / Act. / uvm !!! Tel: 04551/83710 nur 17 bis 22 Uhr.

Tausche Originale! Suche: Future Wars, Project'x', Jim Power. Biete: Quartz, Leander, Black Crypt, Finest Hour, Monkey Island 1, Chips Challenge!!! -Amiga only- 06271/71348

MS-DO MS-DOS Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

MS-DO MS-DOS Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche Indy 3 (Adventure, kpl. dt.) gegen Monkey Island I (kpl. dt.), Johannes Pichl, Tel: 030/5622685 (Ostberlin)

Suche Tauschpartner für PC !!! Auch Verkauf/Ankauf !!! Simul. / Strat. / Adv. / Act. / uvm !!! Tel: 04551/83710 nur 17 bis 22 Uhr.

Amiga! Suche zuverl. Tauschp. für Games und PD-Soft, 101%ige Antwort. Schickt Liste an: André Heiß, Büttjebullerkirchenweg 13, 2251 W-Bordelum (No Looser or Lamers !!!)

PC! Suche Tauschpartner für Games, PD und Soundblaster-Stuff. Jeder Brief mit Disk-Antwort. Format egal! Write to: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt.

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Powerstation - Wir haben eine Riesenauswahl an Amiga-PD. Schreibt mit Liste an: Sascha Iwanow, Nachtigallenweg 4, W-5090 Leverkusen 1 or call 0214/65929. (nur legal!!!)

Tausche ST Software (Rollen- und Strategie Software) Tel: 07541/51913 Thomas

---

Hi Guys!!! Suche 100% zuverlässige Tauschpartner auf dem 500'er Amiga. Auch Verkauf!!! Disks und Listen an: Christian Knapp, Dieselstr. 14, 6840 Lampertheim. W-Germ.



Gewerbliche Kleinanzeigen

ATARI ST:
Public Domain Software!
Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
-Schnell+preiswert-

Regelmäßiges Erscheinen Ihres Firmenlogos hilft auch Ihnen beim Verkauf Ihrer Produkte

Anzeigen helfen verkaufen

Rufen Sie uns an:

0 56 51/92 99 16

DigiTech
Amiga-Software-Versand
Neu/Gebr.-Software
mit Garantie
Hardware & Zubehör.
Gratisinfo:
DigiTech
Am Kapuzinerhölzl 1
8000 München 50
Tel.: 0 89/1 41 97 20

Shareware zu super Konditionen
Katalog mit dem bewährten Klick&Mail-System gegen DM 2,– in Briefmarken
GHR-Software
Steinh.-Str. 1
7416 Trochtelfingen
Tel. 0 73 88-8 02
Fax: 12 60

EISHOCKEY MANAGER
POWERPLAY
Mit tollen Kritiken – Für alle AMIGAS! – Eines der spielstärksten und komplexesten Spiele dieser Art, u.a. mit folgenden Features:
- Neue Grafiken u. Stadionsound z.T. digitalisiert – 1 – 2 Spieler Modus
- animierte Schußsequenz
- Ewige Tabelle – Teams aus NHL, BRD, Moskau, ... Original Spielernamen (änderbar!)
- Riesen Statistiken und Spielerwettbewerbe z.B. Torjäger, Scorer, ...
- Werbeverträge – Training – Stadionbau – Eintritt – Bankkredite
- volle Maussteuerung und...und...und...

Kompl. in Deutsch + Anleitung für
NUR 49 DM + VK 4 DM(NN + 6DM)
Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 0 61 87/2 64 98

FACE OFF-EISHOCKEY AMIGA DV
nur 57,90 DM
FC MANAGER AMIGA
sehr komplexes Game
39,95 DM
BLOODWYCH ATARI ST
19,95 DM
Bei BATSOFT
Weidenweg 14
2905 Edewecht
Tel.: 0 44 05/78 35
Liste gratis

FUßBALLCOACH
Das aus dem Fernsehen bekannte Postspiel.
Werden Sie Manager und Trainer!
Zeigen Sie, was Sie wirklich können.
DBZ
Elmendorferstr. 2
2900 Oldenburg

Ausgewählte Freesoftware
für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro
Katalog DM 2,– für Porto
MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

FUßBALLCOACH
Das aus dem Fernsehen bekannte Postspiel.
Werden Sie Manager und Trainer!
Zeigen Sie, was Sie wirklich können.
DBZ
Elmendorferstr. 2
2900 Oldenburg

PC *3,5" oder 5.25"*

Aces of Pacific	89.90
Civilization dt	99.90
DUNE *	89.90
DSA Die Schicksalsklinge	99.90
EPIC *	89.90
Eye o.t. Beholder 2 dt	99.90
Falcon 3.0 *	99.90
Global Conquest	89.90
Indiana Jones 4	89.90
Ultima 7 *	99.90
Ultima Underworld *	99.90
Wizardry 7	89.90
Amiga	
Amberstar	84.90
Battle Isle Data Disk	49.90
Black Crypt	69.90
DSA Die Schicksalsklinge	89.90
Epic *	79.90
Eye o. t. Beholder 2	74.90
Gateway Savage Frontier	79.90
Might & Magic III	79.90
Secret o. Monkey Island 2 dt	89.90

(dt= Version *= mit dt Handbuch)
Alle Preise inclusive Porto & Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preisliste anfordern!
PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Exklusive Computer-Simulationen per Post
Diverse SF+Strategie+ Sport-Spiele im Angebot.
Ausf. Info von
DECOS
Postfach 7
6382 Friedrichsdorf 2
Tel. 0 61 75/72 76

AMIGA
Low-Budget-Soft
Games ab 20 DM
Gratisliste
0 81 31/2 83 96
16 bis 18 Uhr

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC
Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

PUBLIC-DOMAIN
- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Computerspiele-verleih
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
CRAZY GAMES in
2370 Rendsburg
Neue Str. 2
Tel.: 0 43 31/2 81 80
Fax: 0 43 31/2 41 89
und
2400 Lübeck 1
Fackenburger Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00
Auch Verkauf: Zu super Preisen

Schalt um auf Farbe.
ATARI LYNX II Plus. Das Einsteigerpaket inklusive Gates of Zendocon oder Zarlor Mercenary (Super Actionspiele) je Set
DM **248,-**



ATARI LYNX II + Blue Lightning Demo.
LYNX DM **199,-**

A.P.B.	ACT	1 Spieler	79.00
AWESOME GOLF	**NEU**	1–4 Spieler	79.00
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	ADV	1 Spieler	79.00
BLOCK OUT	GES	1 Spieler	79.00
BLUE LIGHTNING	SIM	1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES	SPO	1–2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	ACT	1–6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE	ACT	1 Spieler	69.00
CRYSTAL MINES II	**NEU**	1 Spieler	79.00
ELECTROCOP	ACT	1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON	ACT	1 Spieler	69.00
GAUNTLET	ACT	1–4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	ACT	1 Spieler	79.00
ISHIDO	STR	1 Spieler	79.00
KLAX	GES	1 Spieler	79.00
MS. PACMAN	GES	1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	ACT	1 Spieler	79.00
PACLAND	GES	1 Spieler	79.00
PAPERBOY	GES	1 Spieler	79.00
RAMPAGE	ACT	1–4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS	ACT	1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH	ACT	1–2 Spieler	69.00
ROBOTRON 2084	**NEU**	1 Spieler	69.00
RYGAR	ACT	1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	ACT	1 Spieler	69.00
SHANGHAI	STR	1–2 Spieler	79.00
SLIME WORLD	ADV	1–8 Spieler	69.00
S.T.U.N. RUNNER	ACT	1 Spieler	79.00
SUPER SKWEEK	**NEU**	1–2 Spieler	79.00
TOKI	**NEU**	1 Spieler	79.00
TOURNAMENT CYBERBALL	**NEU**	1–4 Spieler	79.00
TURBO SUB	ACT	1–2 Spieler	69.00
VIKING CHILD	**NEU**	1 Spieler	79.00
WARBIRDS	ACT	1–4 Spieler	69.00
XENOPHOBE	ACT	1–4 Spieler	79.00
XYBOTS	**NEU**	1–2 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY	ACT	1–4 Spieler	69.00

Adapter 35.00, Comlynx Kabel 19.00, Netzgerät 25.00 DM, Tasche ab 25.00 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24 Stunden.

MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (0 72 63) 6 45 52

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen



Frohe Kunde für alle Super-NES-Besitzer: 'Zelda III' ist endlich da und konnte uns rundum überzeugen. Rollenspiel-Freunde kommen bei diesem Super-Spiel 100%ig auf ihre Kosten, ebenso wie Baseball-Fans bei 'Sports Talk Baseball'. 'U.S. Gold's erstes Mega-Drive- und Game-Gear-Produkt - 'Olympic Gold' - ist ebenfalls da! Ob's für 'ne Medaille gereicht hat, erfahrt Ihr auf Seite 142.

Brandheiße News - unter anderem von der CES in Chicago - gibt es in diesen lauen Sommertagen zu vermelden. Vor allem für den Game Boy gibt es eine interessante Soft- und Hardware, die aus dem Gerätchen einen 'richtigen Computer' macht. Doch es gibt nicht nur Gutes zu berichten...

Interessantes en masse erwarten wir übrigens für die folgende Ausgabe. Mehr darüber in den News und dem CES-Messebericht. Nun wünsche ich Euch noch einen schönen Urlaub und sage bis bald, Euer

A-MAN

HOT STUFF



▲ *Auch Infogrames produziert ab jetzt fürs NES (North & South)*



HARDWARE

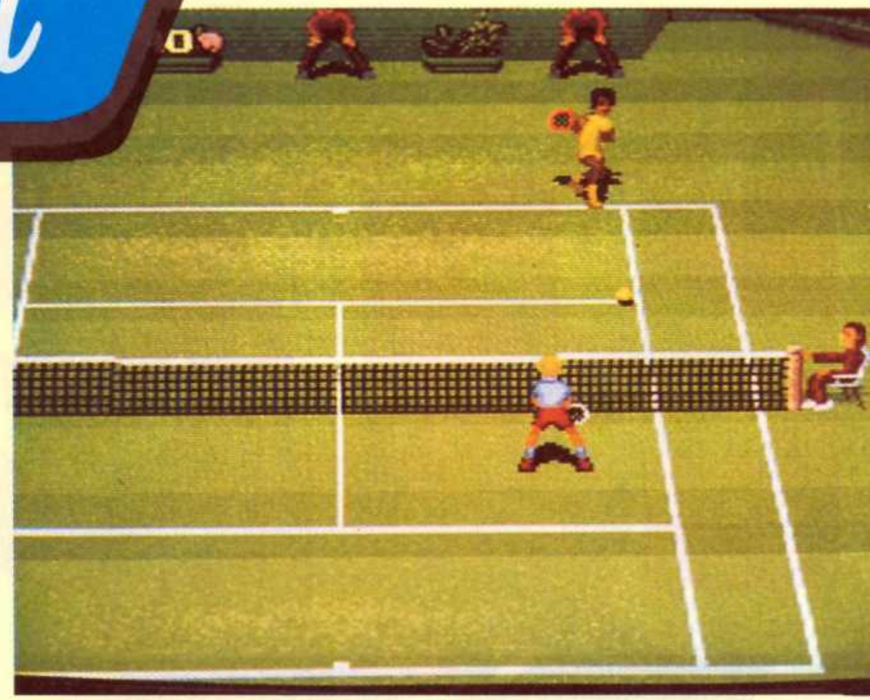
Beginnen wir gleich mit dem Stein des Anstoßes: Sega wird ab diesen Juli 'zum Schutz der Sega-User' vor sogenannten Grauimporten aus den USA einen Sicherheitsmechanismus in die Cartridges einbauen, der es verhindert, daß US-amerikanische NT-SC-Software weiterhin mit europäischen Mega-Drive-Konsolen kompatibel ist. Die Frage dabei ist, ob die Sega-User überhaupt 'geschützt' werden wollen, denn vielen ist es einfach zu lästig, Wochen oder gar Monate auf europäische Versionen der Programme zu warten. Davon abgesehen erscheinen manche Spiele in Deutschland überhaupt nicht, und dank des Schutzes können selbst diese auf europäischen Konsolen dann nicht mehr zum Laufen gebracht werden. Schätzungsweise wird es jedoch in absehbarer Zeit einen Adapter geben, mit dem man diesen Schutz umgehen kann.

Im Kampfe gegen Nintendo schlägt Sega zurück! Nachdem der Konkurrent mit dem 'Super Scope' einen 'offenen Kampf anzettelte', sorgt Sega nun dank des *Menacer* für Gleichstand auf dem Schlachtfelde. Da macht die Ballerei doch gleich doppelt soviel Spaß!

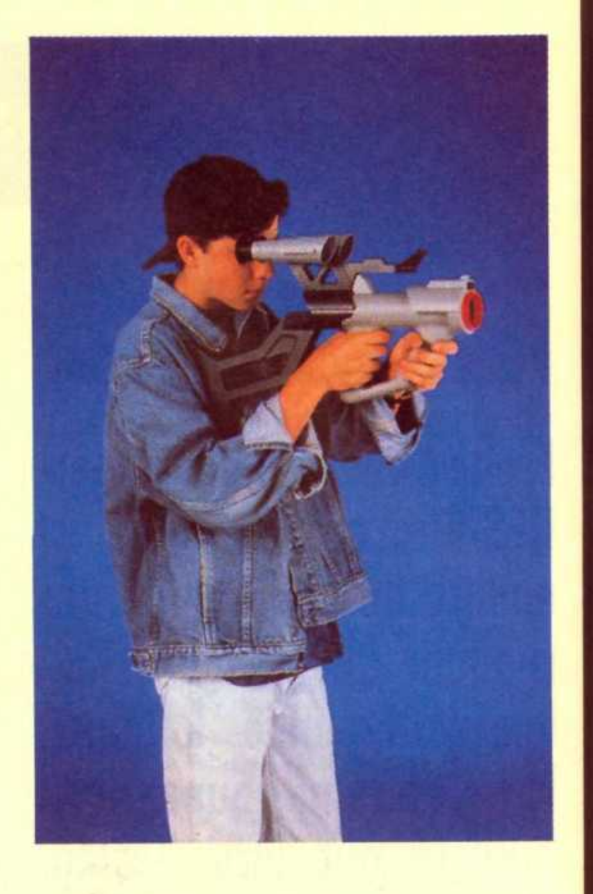
news

Konsolen

Ein absolut heißes Eisen für den Game Boy hat *Fabtek* im Feuer: den *Work-Boy*. Es handelt sich dabei um ein Cartridge und eine Tastatur für den 'Kekskasten', wobei letztere mit dem Port verbunden wird, in den auch das Game-Link-Dialogkabel gehört. Somit erhält der Anwender die Möglichkeit, komfortabel Adressen und Telefonnummern einzugeben, wichtige Termine zu speichern, in einer Database Dinge nach Herzenswunsch zu verwalten oder aber seinen aktuellen Kontostand einzutragen. Das ist jedoch längst nicht alles, denn neben einem Kalender verfügt das kleine Teil zusätzlich über die aktuelle Zeit von 250 Städten/Ländern, einen Taschenrechner, Temperatur- und Maßeinheiten-Umrechnung und einige Devisenkurse. Für 90 Dollar (ca. 145 DM) ist auch der deutsche Game-Boy-Besitzer demnächst dabei und darf sich neben englischen, französischen, italienischen und spanischen Bildschirmanweisungen sogar über die in seiner Heimatsprache erfreuen.



▲ **Blue Byte goes Nintendo-Jimmy Connor's Pro Tennis Tour wird das erste SuperNES-Spiel des Mülheimer Hauses sein.**



▲ **Der 'Menacer' soll für Ballerspaß nun sorgen**

TOP TEN

1. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
2. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)
4. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
5. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
6. Super Aleste (SuperNES, Toho)
7. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. The Addams Family (SuperNES, Ocean of America)

SOFTWARE

Nintendo-User aufgepaßt: Simulations-Experte *MicroProse* will nicht länger das Homecomputer-only-Dasein fristen und wird sowohl für den **Game Boy** als auch für **NES** und **SuperNES** ab sofort produzieren. Als erstes dürfte *Super Strike Eagle* für den 16Bitter im Herbst erscheinen, gefolgt vom 'Original' *F15 Strike Eagle* für den Portablen und das NES. Des weiteren kommt das SuperNES in den Genuß von *Railroad Tycoon, Civilisation, Solo Flight* und *Pirates*. Dies aber wohl erst im Jahre 1993. Bereits in der ASM 9/92 wird es fürs SuperNES den Test zu *Super Battletank* geben, das wohl als erdgebundene Antwort auf 'Electronic Arts' *Desert Strike* zu werten ist. Außerdem soll bei *Street Fighter II* hart gekämpft werden, während es bei *Krusty's Super Fun House* 'freundlicher' zugehen wird. Blues-Freunde können bereits jetzt ihr Geld für die *Blues Brothers* bereithalten, die zwar kein Konzert (wie auch?), aber in kürze ihr Debüt auf dem Game Boy geben werden.

Zur Zeit brodelt in Segas Software-Küche der Nachfolger von *Sonic - The Hedgehog*. Das Kultspiel besticht ja bekannter Weise durch hyperschnelles Scrolling und einem flotten Spielablauf. Im zweiten Teil soll's der Igel jedoch auf dem **Mega Drive, Game Gear** und **Master System** noch bunter treiben. Ebenfalls bunt geht's bei *Streets of Rage 2* zu. Das Besondere daran: Das Modul verfügt über 16 Mega-Bit Speicher! Mega Drive only. Man darf also gespannt sein.



▲ **Wer sagt denn, daß Tuning nur etwas für flotte Autos sei? Dank dieses Aufsatzes verfügt der Game-Boy über Lupe, Licht und Stereo-Lautsprecher-System.**

Während die oben genannten Programme noch etwas auf sich warten lassen werden, rechnen wir bereits in den nächsten Wochen für Segas 16Bitter mit *Splatter House 2, Taz-Mania, Chuck Rock* und *Krusty's Fun House (alles Action)*. Wie in diesen Monat, so werden auch im folgenden die Basketball-Liebhaber auf ihre Kosten kommen. Dafür sorgen die *Bulls vs. Lakers* und die *Arch Rivals*, wobei letzteres eine nicht gar so ernstzunehmende Modifizierung des schnellen Sports ist. Apropos Schnell: *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* ist im Anflug und wird voraussichtlich neben *Ferrari Grand Prix* in der nächsten Ausgabe um unsere TÜV-Plakette werben.

Das **Game Gear** darf sich über *Spiderman* und das im wahrsten Sinne des Wortes rundumschlagende *George Foreman's KO Boxing* freuen - oder dessen Besitzer.

Wer noch ausführlicher informiert werden möchte in Sachen Neuerscheinungen '92, der sollte einmal in unserem Messebericht von der CES nachlesen. Es lohnt sich! So long, yours,

A-MAN

Let's talk about...

SPORTS TALK BASEBALL

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega of America**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Baseball, ein US-Sport dem in unseren Breitengraden ein durchschlagender Erfolg bislang leider verwehrt war, fand erneut den Weg zum Mega Drive. Diesmal präsentiert sich das Ganze jedoch in einem völlig neuen Gewand, denn wie bereits bei *Joe Montana II Sports Talk Football*, wird auch bei **Sports Talk Baseball** jede Aktion 'live' kommentiert. Dies bringt nicht nur die sonst vermißte Stadionatmosphäre herüber, sondern hilft auch Laien, einige Fachausdrücke schneller zu erlernen.

Besonders hervorhebenswert ist die Tatsache, daß das Programm über eine Datenbank von 500 Spielern verfügt, deren Stärken und Schwächen den tatsächlichen der Saison von 1991 entsprechen und nach Abspeichern eines Spielstandes stets aktualisiert werden.



Spielen läßt sich STB hervorragend und steht in nichts einer anderen Baseball-Simulation für das Mega Drive nach. Sogar das Rutschen der Läufer zu einer Base muß nun per Knopfdruck ausgelöst werden, was sonst immer automatisch vollzogen wurde. Freilich können die Feldspieler springen, hechten und rennen, sowie die Läufer 'Bases' stehlen, was alles durch Drücken auf einen Button selbst ausgelöst werden muß. Das Auswechseln von Spielern ist natürlich ebenfalls möglich. Da das gesamte Geschehen grafisch ordentlich verpackt wurde und nicht nur dank der ständigen Kommentare äußerst realistisch ist, darf ich ruhigen Gewissens Sports Talk Baseball zur besten Simulation dieser tollen Sportart ernennen, die Segas Konsole bisher in den Modulschacht bekommen hat. ■

hja



▲ *Wirf, Baby, wirf!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Slam' Dir einen

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.



▲ *Korbleger – wie einst in der Schule*

Neben dem hervorragenden **Sports Talk Baseball** steht uns diesen Monat noch eine in Amerika heiß geliebte Sportart ins Haus, deren Spuren sich bis in die Zeit der Azteken und Maya zurückverfolgen lassen. Für die heutige Form zeichnet jedoch der Kanadier **Naismith** verantwortlich, der diesen Sport, wie wir ihn kennen, 1891 entwickelt hat. Die Rede ist von Basketball, das sich auch bei uns großer Beliebtheit erfreut.

Vier Mannschaften stehen dem oder den Spielern (max. zwei) zur Auswahl, wobei deren Kader erst noch aus einem Spielerkontingent von 20 individuellen Basketball-Größen zusammengestellt werden muß. Insgesamt beherrschen die 'Heroen' 24 verschiedene Korbwürfe und -leger, deren Ausführungen mit Jubelrufen und Paukenschlägen der Zuschauerschön in Szene gesetzt wurden, sprich: Die Mannen sind gut animiert - dafür ruckelt's dann und wann, wenn alle Sportler gleichzeitig auf dem Screen sind. Überhaupt nicht gut konnte mir das Umwechseln des Spielfeldes gefallen. Sobald nämlich die Mittellinie überschritten wird, 'springt' das von oben diagonal dargestellte Spielfeld um. Dadurch muß auch stets die Steuerung korrigiert werden, was leider sehr gewöhnungsbedürftig ist. Die Folgen: Nur allzuoft läuft man versehentlich in die eigene Hälfte zurück und kassiert einen Ballverlust, da dies ein Regelverstoß ist. Ärgerlich auch, daß es zwar ein kleines Turnier, aber keine Meisterschaft nachzuspielen gibt.

Wären diese argen Mankos nicht und der Schwierigkeitsgrad einen Korb höher angesetzt, so könnte man zwar immer noch nicht von einer rundum gelungenen, aber zumindest von einem guten Spiel sprechen. So bleibt leider nicht mehr als ein 'Zufriedenstellend' zu vergeben. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik/Animation	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Frühstart

KONVERTIERUNG OLYMPIC GOLD (Game Gear)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: U.S. Gold, Muster von: Sega Deutschland, 2000 Hamburg.

Größtenteils mit der 16Bit-Fassung identisch ist die Game-Gear-Version des olympischen Spektakels Olympic Gold. Das heißt, daß sich an der Steuerung nichts geändert hat, sprich das Gerät unter der ständigen Knopf-Klopperei leiden dürfte. Überraschend gut hingegen ist die Animation der Sportler gelungen, die wirklich zum Feinsten gehört, was man in Belangen Sport bisher auf dem Game Gear zu Gesicht bekam. Dafür mußten jedoch drei Computer-Konkurrenten bei der Schwimm- und den Laufdisziplinen weichen, was aber kein Verlust ist. Bliebe noch anzumerken, daß auch die Fassung für Segas Kleinsten nette Sounds und acht Nationalhymnen bietet und einen Tick einfacher ist. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	engl.
Spielablauf	0-6
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



▲ *Tolle Animation, aber lange kein Hit*

▲ *Wer hier eine ruhige Hand hat, besitzt das Zeug für die Gold-Medaille.*

OLYMPIC GOLD

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **U.S. Gold**, Muster von: **Sega Deutschland, 2000 Hamburg**.

Rechtzeitig zu den Olympischen Sommerspielen 1992 in Barcelona ist 'U.S. Golds' erstes Mega-Drive-Programm fertiggestellt worden. Treffender Name: 'Olympic Gold'. Was es taugt, lest Ihr nun.

In genau sieben olympischen Wettbewerben müssen sich bis zu vier Spieler messen, wobei jedoch immer einzeln, nie zu zweit gleichzeitig konkurriert wird.

Zu diesen Disziplinen gehören der 100-Meter- und 110-Meter-Hürden-Lauf, 200 Meter Schwimmen, Bogenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung und das Turmspringen.

Die Steuerung der Athleten ist dabei bis auf das Bogenschießen und dem Turmspringen recht undurchdacht, bekommt man doch nur durch abwechselndes Drücken der Feuerknöpfe Tempo. Daß dies dem Joyboard nicht sonderlich gut tut - mit Joypad läßt sich kaum spielen - liegt auf der Hand. Schlimmer jedoch: 'Olympioniken', die mit beiden Händen auf die Tasten kloppen, werden arge Probleme bekommen.

Höchstens Bronze

Dann nämlich, wenn sie beim Stabhochsprung nicht nur Tempo geben, sondern auch noch lenken müssen. Dies unter einen Hut zu bekommen ist beinahe unmöglich. Schade eigentlich, denn in den übrigen Belangen kann **Olympic Gold** ganz gut gefallen. So sind die Spieler ansprechend gezeichnet und flott animiert, wenn einmal vom Turmspringen abgesehen wird. Auch die musikalische Kulisse paßt zum Spielgeschehen. Wiederum kritikwürdig ist die Tatsache, daß Weltrekorde nicht gespeichert werden.

Unterm Strich bleibt somit ein zufriedenstellendes Spiel, aus dem mehr hätte werden können, wenn **U.S. Gold** noch an der Steuerung gefeilt hätte. So ist es jedoch eher als ein Frühstart zu betrachten. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

F-1 GRAND PRIX

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Videosystem**, Muster von: **Top 4, 7000 Stuttgart**.

Drehwurm^3

Es scheint, als hätten sich Microprose (Formula 1 Grand Prix) und Maxis (Simant) zusammengetan und ihre Ideen in einen Topf geschmissen. Aber die Sache liegt ganz anders, denn **Videosystem** hat das neueste Formel-1-Game für das SuperNES auf den Markt gebracht: **F-1 Grand Prix**. Wer jetzt jedoch glaubt, eine Simulation mit Cockpit-Blick vor sich zu haben, der ist schief gewickelt. Die ganze Geschichte geht nämlich aus der Vogelperspektive über die Bühne. Sprich: Der Renner steht still auf dem Bildschirm, und die Strecke rauscht unter ihm hinweg. Also, alle die schon mal mit Muttis



▲ ***Nicht gerade die Pole Position***

Nähmaschine Muster in Omas Lieblingsdecke gestickt haben, müssen zwecks Chancengleichheit aus der letzten Reihe starten. Das gute daran ist das Drumrum, denn die komplette Formel-1-Saison 1991 ist nachspielbar. Alle Teams (einschließlich Sponsorenaufdruck) sind anwählbar. Dazu auch noch die Fahrer - ob nun Alain Prost, Ayrton Senna, Nigel Mansell oder uns aller Michael Schumacher. Und damit ist das Drumrum noch lange nicht beendet. Die Fahrzeuge können nämlich im gewissen Rahmen auf die Strecken abgestimmt werden. Auch sonst hat man versucht, Detailfreude in den Vordergrund zu stellen. Die 16 Rennkurse sind maßstabsgerecht, und das Fahrverhalten ist 'realistisch'. Ohne Frontspoiler geht es halt nur mit einer Menge Sliding in die Peralta Kurve von Mexiko.

Für Anfänger heißt es nach dem Start erstmal "gern hab ich die Bande geküßt", denn zu Beginn wird man genug damit zu tun haben, die Kiste aus der Leitplanke zu schälen. Gelungen ist die Animation des Boxenhalts - wie das ganze Game aus der Vogelperspektive. Trotz der vielen positiven Aspekte bleibt die Motivation schnell auf der Strecke. Nicht jedem liegt schließlich die Draufsicht; egal, wie realistisch das Ding gemacht wurde. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Rückkehr

Das magische Königreich von Hyrule lebt in Frieden und Eintracht. Der Erzbösewicht Ganon wurde in eine andere Dimension verbannt und dort durch die Macht von sechs weisen Männern und der Prinzessin Zelda eingeschlossen.











THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

System: **Super NES**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Nintendo**, Muster von: **Direktimport**.

Doch scheint es, als gingen die friedvollen Zeiten zuende. Einer nach dem anderem verschwinden die sieben Weisen und die Siegel, mit denen sie die Pforte zu Ganons Gefängnis versperrten. Aghanim, ein mächtiger, böser Zauberer spinnt seine Ränke. Eines Nachts fährt Link aus dem Schlaf. Im Traum hat er Prinzessin Zelda gesehen, gefangen in der Burg des bösen Magiers. Im Kerker sitzend wartet sie auf die Stunde, da sie als letzte Wächterin geopfert werden soll und durch ihr Blut die Tür zu Ganons Gefängnis wieder geöffnet wird.

Rollenspiele erfreuen sich internationaler Beliebtheit. Daß auch in Japan das Erkunden von Dungeons zu einem beliebten Volkssport geworden ist, bezeugt der phänomenale Erfolg der ersten beiden Teile der Link-Saga. Nachdem vom Comic über die Fernsehserie bis zur Gummifigur so ziemlich alles rund um Link und Zelda vermarktet worden ist, war es Zeit für einen dritten Teil der Saga, der dann naheliegenderweise gleich für das Super NES entwickelt wurde.



Antje meint:

Da hat uns Nintendo echt was Feines beschert, und es ist noch nicht einmal Weihnachten! Selbst wenn man vorher noch nie etwas von Zelda gehört hatte: Nach wenigen Minuten ist man gefesselt und vergißt alles um sich herum. Dieser Rollenspiel-Adventure-Mix ist voll gelungen.

»GUT«





▲ *Durch die Wüste ...*

▼ *Hyrule im Überblick*



nach Hyrule



▲ *Keine Ahnung wie es weiter geht? Der Wahrsager weiß Rat*

Zurück zu den Wurzeln

Ihr werdet denken, in einem Zeichentrickfilm gelandet zu sein. Schon der Vorspann der Geschichte vermittelt Cartoon-Feeling, und auch der Beginn des eigentlichen Spiels zeigt, daß dieser Stil konsequent durchgehalten wird.

Nach dem Alptraum springt Link aus seinem Bettchen, das geradewegs aus Schneewittchen und die sieben Zwerge stammen könnte. Draußen tobt ein Gewitter, Regen fällt, Blitze zucken, Büsche und Blätter wiegen sich im Wind und Pfützen bedecken den Boden.

Im Traum hat Prinzessin Zelda Link verraten, daß es einen Geheimgang in den Garten der Burg gibt. Auf der Suche danach platscht Link durch Pfützen und rupft Büsche aus dem Boden, bis er unter einem tatsächlich den Geheimgang findet. In der Burg muß er sich seinen Weg durch die Hallen und Korridore suchen und dabei gegen gnubbelnasige Wachen kämpfen, die ihm den Weg verstellen. Im tiefsten Kerker der Burg findet er Zelda, doch damit beginnen die Abenteuer erst richtig...

Endloser Rollenspiel-Spaß

Grafisch gesehen ist **Zelda III** eine Offenbarung: Tonnenweise niedliche Märchengrafik, Animationen wohin man schaut, Dungeons mit Räumen, in denen es Emporen und Brücken gibt, phantasievoll gestaltete Gegner und und und. Passende Soundtracks, deren Bandbreite vom schummerigen, unheimlichen Thema für Verliese bis zu melodiösen, gar traurigen Stücken reicht, machen Zelda auch akustisch zu einem Erlebnis. Daß Zelda absolut benutzerfreundlich ist, sich einfachst bedienen läßt, ein schier gigantisches Spielareal umfaßt, und von der automatischen Landkarte bis zu übersichtlichen Menüs alles beinhaltet, was das Spielerherz begehrt, braucht nicht extra erwähnt zu werden.



„Zelda III allein ist den Kauf eines Super NES wert"

Tatsächlich hat **Nintendo** mit Zelda III ein Spiel vorgelegt, das, vom Kult-Potential einmal ganz abgesehen, allein schon den Kauf eines Super NES rechtfertigt. Dieses Modul als das Spiel für die einsamste aller Inseln zu bezeichnen, ist nicht vermessen, sondern schlicht wahr. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	12
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Wilde Horde

ALISIA DRAGOON

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Game Arts, USA.**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

In Phantasien geht der Punk ab: der böse Magier Baldour macht einen kleinen Besuch auf der Erde und versucht sich als inhaltliche Neuauflage des Motorrad-Freaks Evil Knievel - allerdings mit Betonung auf "evil". Dies hat die hübsche Alisia mitbekommen, die noch eine Rechnung mit dem Fiesling offen hat. Schließlich hat der ihrem Vater das Lebenslicht ausgeblasen. So kommt es, wie es kommen muß: Alisia kämpft sich gegen die Schergen des Bösen durch, um bis zum Landeplatz von Baldour zu gelangen und den Magier zu vernichten.

Sieben Levels muß das brave Mädel dabei durchstehen, gegen mutierte Monster und deren Bosse kämpfen. Ihr zur Seite stehen vier verschiedene Monsterlein, die sie per Knopfdruck zu sich rufen kann



▲ *Der böse Magier gibt sich die Ehre*



und fleißig mitballern. Doch, Vorsicht! Die pfiffigen Gesellen können nicht besonders viele Treffer ab. Deshalb sollte man versuchen, den größten Teil der Strecke mit der Standardwaffe, einem aufladbaren, zielsuchenden Blitz, zu überleben. Hilfreich sind die Mini-Monster eh nur, wenn sie mit genügend Power-Ups aufgepusht werden.

Alisia Dragoon spielt sich sehr, sehr hektisch und besitzt einen knackigen Schwierigkeitsgrad. Die schönen Backgrounds und die ideenreiche Levelaufteilung entschädigen jedoch für die Qual. Leider fehlt aber ein bissel die Abwechslung im Monsterkampf. Action-Fans müsssen schon hart gesotten sein, um bis zum Ende durchzukommen. Doch ein bißchen Spaß muß sein! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Küchenschaben vs. Killer-Tomaten

KUNGFOOD

System: **Lynx**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Atari**, **USA.**, Muster von: **Atari, 6096 Raunheim**.



▲ *Action zum Gähnen, das ist Kungfood*



▲ *Das Schönste an einem schlechten Siel: das Intro*

Was dabei herauskommt, wenn wir weiterhin genetisch an unserem Essen herumspielen, zeigt uns **Atari** in seinem düsteren Szenario namens **Kungfood**, welches angeblich sogar ein Spiel sein soll. Und tatsächlich sieht das Ding ein bißchen wie ein Spiel aus: Da gibt es verschiedene Levels, Power-Ups, Kampftechniken, Endgegner und sogar ein Spielziel: Die Flucht aus der Küche. Warum? Nun, weil der Held mit irgendeiner Chemikalie auf Mini-Sumpfmonster-Größe geschrumpft wurde und sich nun gegen das mutierte Essen durchkämpfen muß. Killertomaten kreuzen seinen Weg, Küchenschaben attackieren ihn mit asiatischen Kampftechniken - so kann's gehen.

Als Spiel kann man den ganzen Glibber aber trotzdem nicht bezeichnen. Zu oft stößt einem während des Spiels das eigene Essen unangenehm hoch, zu lang und einfallslos sind die Levels und der Sound. Kungfood ist eher ein warnendes Beispiel für zukünftige Fast-Food- und Spiele-Designer. Wohl bekommts! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP - PREVIEW -

System: **Super Famicom**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Gremlin**.



Noch'n Autorennen

Zumindest in einer Hinsicht ist das Gremlin-Game aktuell: Nigel Mansell hat gerade in diesem Jahr sehr viel von sich reden gemacht - im eigentlichen Spiel, dürfen wir seinen Platz einnehmen - ist ja auch nicht schlecht.

So steigen wir in unseren Williams Renault und entscheiden uns zunächst für eine geeignete Reifensorte, aerodynamische Kotflügel und die Art der Gangschaltung. Dann geht es fünf bis sechs Runden lang auf die Piste, wobei - je nach geographischer Lage - das Wetter eine große Rolle spielt.

◀ *An diesem Game wird noch gearbeitet*

In England kann es z.B. ständig regnen, in Afrika wird man feinen Wüstensand im Vergaser spüren. Auch an "realistischen" Sound wird gedacht: Fährt man durch einen Tunnel, brummt der Motor automatisch lauter als auf freier Strecke.

Das Szenario sieht man durch die Windschutzscheibe, wobei vom eigenen Wagen der vorderste Teil und die beiden Hände am Lenkrad zu sehen sind. Die Gegner hinter einem tauchen in den beiden Seitenspiegeln auf.

Einige "special effects" wie spritzendes Wasser werden gezeigt, allerdings hat man bislang darauf verzichtet, Zeitlupe oder andere Betrachtungsweisen des Rennens zu integrieren. Da das Game aber noch in einem frühen Entwicklungsstadium ist, kann das ja alles noch kommen.

ddf/kate

MAGICAL GUY

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Rösch-Computer, 8950 Kaufbeuren**.

Zaubereien

Eines muß man den Leuten von SEGA lassen: Sie schaffen es immer wieder, die Hauptakteure ihrer Jump'n 'Runs so süß zu gestalten, daß man zu den jeweiligen Spielen einfach nicht "nein" sagen kann.



▲ *Oben ist einer – und was nun, mein kleiner Freund?*



◀ *Wenn man nur verstehen könnte, was die einem so alles zu erzählen haben.*



Magical Guy hüpft und läuft durch diverse Welten, in denen er kleineren und größeren Gegnern begegnet, die er außer Kraft setzen muß - also wie immer, kann man sagen. Seine "Waffe" schießt nicht, sondern zieht alle Gegenstände magisch an, um sie nachher auf die Feinde zu schleudern. Ganz Mutige dürfen natürlich versuchen, mit bloßer Faust dem jeweiligen Gegenüber den Garaus zu machen, was aber zum Teil nicht möglich ist.

Damit nicht genug: Man muß dem Kugelfeuer aus dem Hubschrauber ausweichen, bekommt es mit einer Hexe zu tun und vieles mehr. Zaubersprüche helfen einem oft weiter, doch muß man sich selbige erstmal (mit Beenden des jeweiligen Levels) verdienen. Zwischendurch begegnet man diversen Personen, die einem irgendwas erzählen - leider ist dies, genau wie die Anleitung, in japanisch gehalten. Aus diesem Grund kann ich Euch nicht einmal verraten, warum der Kleine die ganze Chose überhaupt durchmachen muß.

Er hat es ohnehin schwer, denn jede Feindberührung kostet ein Herz - und bei drei Berührungen ist ein Leben futsch. Doch kann man die Herzleiste durch Vernichten einiger Feinde und Aufsammeln der "Bälle", die sie fallen lassen, wieder auffrischen.

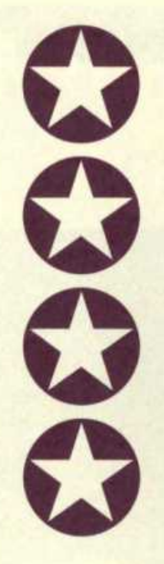
Grafisch ist das Game eher schlicht, aber nicht schlecht, an der Musik und der witzigen Sprachausgabe ist wenig auszusetzen. Was ich bei diesem Spiel, das sich natürlich in erster Linie an Freunde des Genres (wie mich) richtet, vermisse, sind neue Ideen und der Zufallsgenerator.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Surf-Affe mit Pfiff



THRILLAS SURFARI

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Ljn Ltd., Mustervon: Acclaim, München, Bemerkung: US-Import, wird nicht in Deutschland erscheinen.

Thrilla, Lieblingsbeschäftigung ist surfen. Stehen mal keine meterhohen Wellen zur Verfügung, tut es auch ein Skateboard und eine wenig befahrene Straße. Kein Wunder, daß man den surfbegeisterten Gorilla, nebst seiner süßen Freundin Barbi Bikini, am Strand von Hawaii findet.

Alles ist in bester Ordnung, bis der der böse Medizinmann Wazula Barbi entführt, um sie seinem Meister, dem Vulkanmonster Imu, zu opfern. Aber der böse Schamane hat seine Rechnung ohne den heldenhaften Surf-Affen gemacht, der natürlich sofort aufbricht, um seine Barbi aus der mißlichen Lage zu befreien.

An diesem Punkt kommt Ihr mit ins Spiel, denn Euch obliegt die Aufgabe, Thrilla durch dichten Dschungel, reißende Flüsse, steinige Wüsten und glühende Lavaströme zu steuern. Je nach Schauplatz, bedient sich der Affe Surf- oder Skateboards, mit denen er springen, beschleunigen und abbremsen kann. Die vielen herumliegenden Hindernisse (das Repertoire reicht vom Baumstamm über Steine bis zu galoppierenden Schweinen) und fröhlich über die Piste bummelnde Eingeborene gestalten Thrillas Rettungsaktion weit schwieriger als erwartet.



▲ *Thrilla, der surfende Gorilla*

Ihr rast, im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Affenzahn durch das abwechselungsreiche Gelände, das mal horizontal, mal vertikal scrollt, und versucht, den finalen Checkpoint zu erreichen, von dem aus es in der nächsten Zone weitergeht. An einigen Stellen erwarten Euch besonders fiese Obermonster, die besiegt werden müssen, bevor es weitergeht. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Outing auf Chicagos Wrigley Field

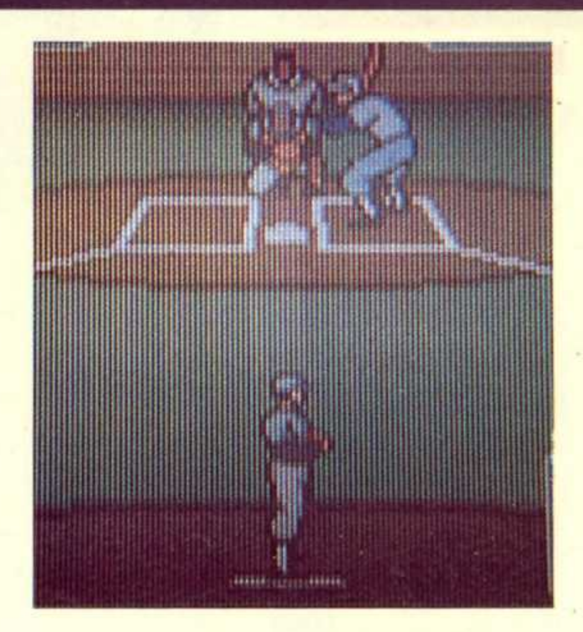
CLUTCH HITTER

System: Game Gear, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark Hersteller: Sega, Muster von: Hersteller.



Alle Bases sind besetzt, Tim 'Speedy' Raines schwingt seine abgewetzte Holzkeule, Robin Yount vom Team aus Milwaukee setzt an zum Wurf - ein Fastball, Speedy Raines visiert die Kugel an, holt aus und ... trifft. Der Ball fliegt - will gar nicht mehr landen - ein Home Run. Die Fans im Wrigley-Field-Stadion springen auf und jubeln ihrem Star zu, während er gemächlich über die Bases joggt. Vier zu Null für Chicago. Was für ein Auftakt.

Nein, wir sind nicht wirklich im dem traditionellen Stadion in Chicago, sondern starren auf unseren kleinen Game-Gear-Bildschirm. **Clutch Hitter** von **Sega** ist angesagt. Zu Beginn steht die Auswahl der Spielgegner. Nur die ganz großen Teams der vier amerikanischen Ligen stehen zur Verfügung. Und dann kommt die entscheidende Frage: Wie funktioniert Baseball eigentlich? Für amerikanische Kids ist das alles kein Problem. Sie sind mit Strikes und Outs aufgewachsen (drei Strikes sind ein Out, und drei Outs bringen den Seitenwechsel). Die Deutschen tun sich nicht ohne Grund etwas schwer mit diesem Spiel. Nur selten wird darüber „in diesem unseren Lande" (warum kriege ich bloß gerade Lust auf eine saftige Birne?) berichtet, und eine bekannte Liga gibt es auch nicht. Dennoch: Im Gegensatz zu den diversen anderen Baseballsimulationen ist der Einstieg in Clutch Hitter denkbar einfach. Was der Sega-Neuling aber mit den anderen Versionen dieses Spiels gemeinsam hat, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Der Computergegner dürfte wohl in der ersten Zeit kaum zu schlagen sein. Deshalb der ASM-Tip: Vor dem Kauf auf einem Testspiel bestehen, ob die Materie einem überhaupt liegt.



▲ *Bereit zum Home-Run*



An Grafik und Sound gibt es übrigens nichts zu rütteln. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

MUTATION NATION

System: **Neo-Geo**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 350 DM**, Hersteller: **SNK, Japan**, Muster von: **SNK-Generalvertretung, 5475 Burgbrohl**.



▲ *So schön können Mutanten sterben ...*



Mit der Superwaffe hat man leichtes Spiel. ▶

100 Prozent Bio-Kost

Daß der Zusatz 'Bio' nicht immer als positiv zu bewerten ist, müssen die beiden starken Typen aus 'Mutation Nation' im Jahre 2050 am eigenen Leibe erfahren.

Ein verrückter Wissenschaftler hat nämlich sein eigenes Bio-Chemisches-Labor in die Luft gesprengt und damit die gesamte Welt in einen wohl niemals endenden Alptraum voller Monstren versetzt. Doch die beiden mutigen, muskelbepackten Helden aus **Mutation Nation** stehen nicht auf 'Bio-Kost' und machen sich deshalb auf den Weg, um die Mutanten reihenweise ins Jenseits zu befördern und dem Rest der Menschheit ein friedliches Leben zu schaffen.

Überhaupt nicht friedlich sind die zahlreichen Kreaturen, die die Stadt unsicher machen. Da gibt es Mischungen aus Insekten und Menschen, Motorradfahrer mit High-Tech-Maschinen, Salamander-ähnliche Kriechmutanten und noch eine Menge Schönheiten mehr. Einige davon werden herrlich aus der Tiefe des Raums angezoomt oder springen durch Mauern und Fenstern, die daraufhin zerbröseln.

Tolle Effekte

Um den Mutanten beizukommen, verfügen die beiden Knaben, welche simultan von zwei Spielern übernommen werden können, über verschiedene Super-Angriffe. Diese können jedoch nur nach Aufsammeln der entsprechenden Option angewandt werden, ansonsten stehen den tapferen Burschen nur Hände und Füße zur Verfügung.

Da hätten sich die Programmierer ein wenig mehr einfallen lassen dürfen, denn Stöcke, Laternen, Messer und andere Wurfgeschosse gehören meines Erachtens zu einem anständigen Prügelspiel und sorgen für spielerische Abwechslung, die bei diesem Genre ohnehin rar ist.

Grafisch ist das Ganze ein kleiner Augenschmaus. Neben den oben genannten Leckerbissen strotzt Mutation Nation mit großen und bunten Sprites, die teilweise auch toll animiert sind. Leider hält da der Sound nicht mit, den der plätschert nur müde vor sich hin und wird der Edelkonsole in keinster Weise gerecht. Trotzdem erhält ein jeder Neo-Geo-Besitzer insgesamt gesehen mit Mutation Nation ein Beat'em-Up der besseren Sorte, das einige Zeit motivieren dürfte. Zumindest dann, wenn man den Preis einmal außen vor läßt... ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Sendung mit der (Fleder-)Maus

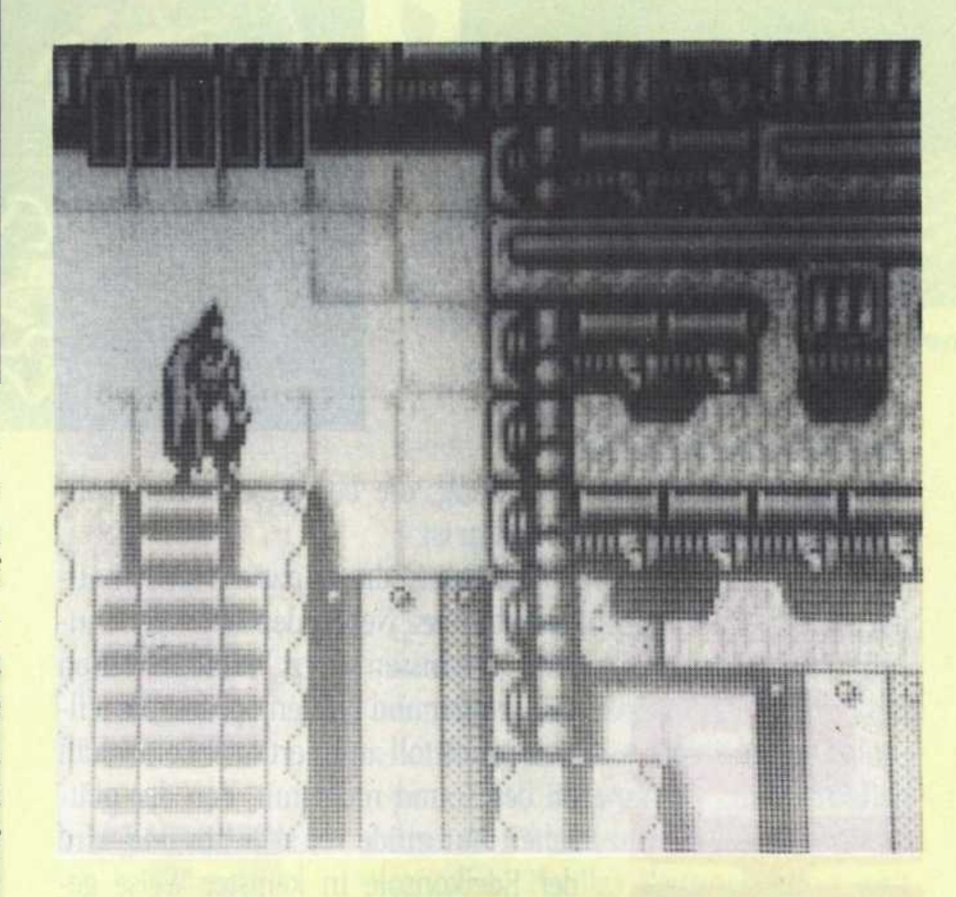
BATMAN 2

System: **Game Boy,** geplant für: **–,** empf. VK-Preis: **60 Mark,** Hersteller: **Sunsoft,** Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Wer kennt ihn nicht, Batman, den alten Haudegen aus Gotham City. Im unermüdlichen Kampf für eine gerechte Sache tobt er durch Comics und über Bildschirme. **Sunsoft** hat jetzt die Filmindustrie überholt. Denn die Jungs sind bereits mit **Batman 2** auf den Markt gekommen, während man in den Staaten noch mit dem Drehbuch für Nummer zwei zu kämpfen hat.

Tja, und dann sowas. Ein Jump and Run mit Klettereinlagen von einem Schwierigkeitsgrad, der selbst die ausgebufftesten Game-Boyler zur Verzweiflung bringt. War Teil eins noch spielbar, so ist Teil zwei selbst mit besserer Grafik einfach nur das Frustmodul. Nach ca. 120 Versuchen, das erste Level zu schaffen, konnte mein Game Boy jedenfalls fliegen, und zwar geradewegs gegen die Wand. Batman-Fans, die eine echte Herausforderung suchen, sind mit Teil zwei vielleicht ganz gut bedient. Den anderen sei die erste Folge empfohlen. Zwar ist die Grafik dort um Längen schlechter, aber wenigstens besteht der Hauch von einer Chance, ein Level zu packen. Natürlich kann unsere Fledermaus in der neuen Version ein paar Extras einsammeln, um sich das Leben in der Kanalisation, in der Fabrikhalle oder auf dem Zug zu vereinfachen, aber die sind rar gestreut. Alles in allem ein Spiel zum Abgewöhnen. Das Erfolgserlebnis bleibt aus. Die Idee ist halt vom Vorgänger und sogar der Sound ist erschreckend ähnlich. ■

cus



▲ ***Bei diesem Game würde selbst Batman blaß.***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Auf die Plätze...

TRACK MEET

System: **Game Boy**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Interplay, USA**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

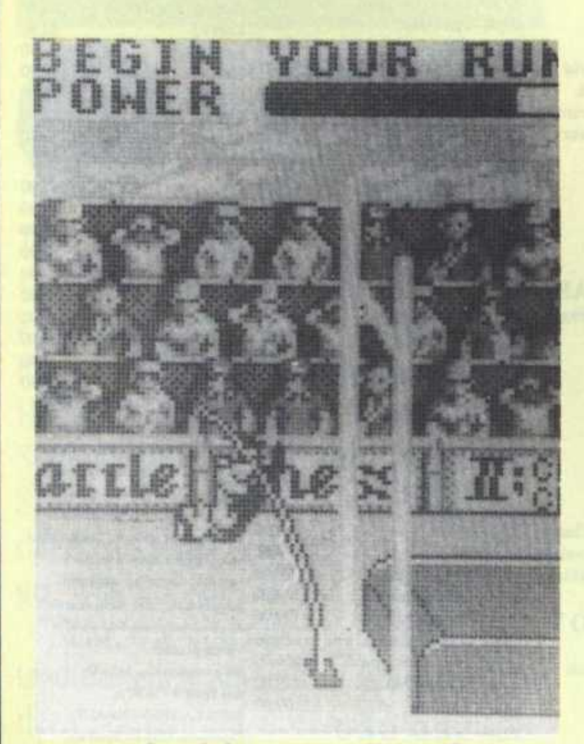
Viele von Euch erinnern sich bestimmt noch an die heißen Tage von 'Decathlon', einer der ersten Sportsimulationen für den C64. Wahrlich hart ging es dabei zu, denn die Steuerung der Athleten erfolgte durch hyperschnelles Joystickrütteln...

Ähnlich ist dies bei **Track Meet** für den Game Boy, welches *Decathlon*-ähnlich ist. Jedoch erfolgt hier die Tempogebung durch simples, aber ebenso anstrengendes Drücken des Feuerknopfes. Dem 'Kekskasten' tut's sicherlich nicht gut, der Hand, welche nach wenigen Runden Verkrampfungserscheinungen zeigen dürfte, wohl auch nicht. Doch wie sagt man so schön: Ein Game-Boy-Spieler kennt keinen Schmerz! Na ja, vielleicht war es auch der Indianer...

In insgesamt sieben Disziplinen muß sich unser Superathlet gegen fünf Konkurrenten durchsetzen. Doch um gegen den nächsten antreten zu dürfen, muß man sich erst gegen den aktuellen behaupten, dann gibt's einen Code und ein neuer Widersacher wartet auf den Spieler.

Steuerungstechnisch ist Track Meet sicherlich keine Meisterleistung, und auch sonst weiß es nicht unbedingt viel zu bieten, wenn man einmal von den zahlreichen Gags absieht, die die Gegner so auf dem Kasten haben. Nichtsdestotrotz weiß **Interplays** Werk eine Zeitlang zu gefallen und dürfte vor allem *Decathlon*-Fans gefallen. Vor dem Kauf rate ich jedoch unbedingt zu einem Probelauf. ■

hja



▲ ***Wer hoch hinaus will, muß ein langes Stäbchen haben!***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



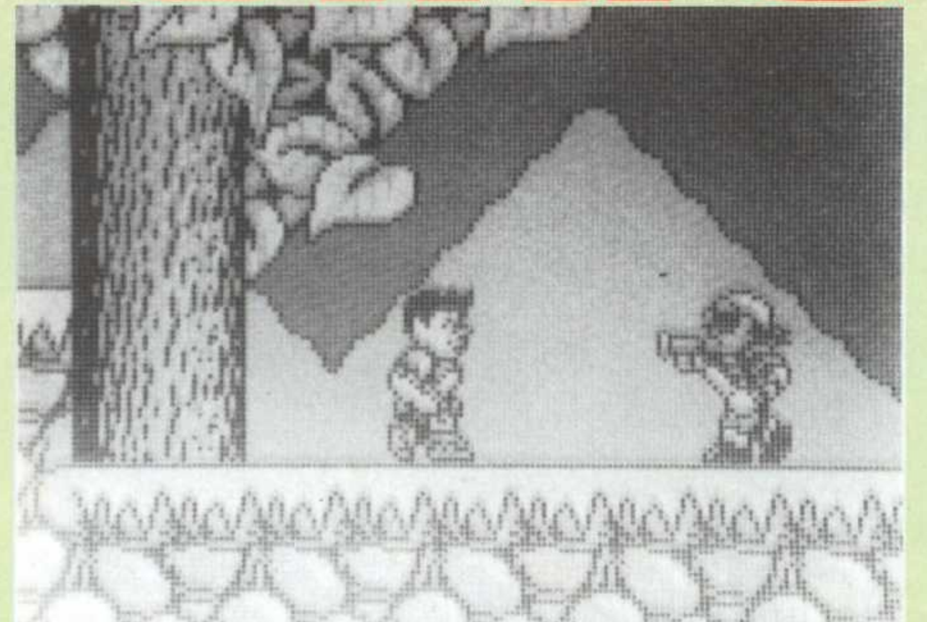
Mit Haken und Ösen

HOOK

System: **Game Boy,** geplant für: **-,** empf. VK-Preis: **60 Mark,** Hersteller: **Ocean,** Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Nachdem Robin Williams alias Peter Pan gegen Dustin Hoffmann alias Captain Hook ungezählte Male im Kino gegeneinander angetreten ist, kommt es jetzt zu ähnlich vielen Auseinandersetzungen auf dem Game Boy.

Wem Peter Pan im Kino zu viele Fehler gemacht hat, der kann sich jetzt auf dem Game Boy mit **Hook** von **Ocean** ins Getümmel stürzen. In bester Jump-and-Run-Manier geht es durch die Level, um dem bösen Captain Hook das Handwerk zu legen. Dieser schlimme Finger hat nämlich die Kinder von Peter entführt um seinen Erzrivalen zurück auf die Piraten-Insel zu holen.



▲ *Ein harter Weg zu Captain Hook*



Der Grund liegt auf der Hand: Rache. Deine einzige Verbündete ist Tinkerbell, die Dir mit Feenzauber zu Seite steht. Ansonsten mußt Du Dich ganz auf Dich selber und Dein treues Holzschwert verlassen. Zu Lande zu Wasser und in der Luft versuchen Hooks Spießgesellen Dein Vorwärtskommen zu verhindern. In jedem Level müssen Gegenstände eingesammelt, Basketbälle in Körbe geschmissen und mit einem Zauberschwert gegen den fiesen Rufio gekämpft werden.

Grafik und Sound sind gelungen. Für einige Abwechslung ist gesorgt, aber der Großteil der Level weist doch starke Ähnlichkeiten auf. Alles in allem ein Spiel für eingefleischte Jump & Runner und die, die es werden wollen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Wilde Früchtchen

SPANKY'S QUEST

System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 Mark**, Hersteller: **Taito**, Muster von: **Laguna, 6092 Kelsterbach**.

Ich weiß nicht, was Ihr machen würdet, wenn sich Euer Pausenapfel plötzlich in einen Killer verwandeln würde. Ich persönlich würde meinen Game-Boy-Kumpel Spanky um Hilfe bitten. Der hat nämlich reichlich Erfahrung mit diversen Frühstücksutensilien, die zu Killermaschinen mutieren. In vier Leveln mit jeweils 15 Screens und einem Endgegner sowie einer Welt mit allen Endgegnern der ersten vier Level und einer fiesen Hexe konnte unser Held reichlich Erfahrungen sammeln. Seine Waffe ist ein Ball, der sich durch geschicktes Köpfen vergrößert und per Knopfdruck zum Vernichter wird. Mit dieser Waffe ausgerüstet, sieht Spanky sich den wilden Früchtchen ausgeliefert, die er nun ins Verderben schicken muß. Dabei ist weniger das Jump-and-Run-Geschick gefragt, als vielmehr ein genaues Timing und eine gute Taktik. Und wenn es dann an den Endgegner geht, ist eine Menge Hektik angesagt. Die genauso große wie fiese Ananas ist da schon eine harte Nuß, mit der man erstmal fertig werden muß.

▶ *Trickreiche Grübelspiele mit dürftiger Grafik*





Für Punkte gibt es Extraleben. Nur einige wenige Extras vereinfachen das Leben inmitten des Fruchtcocktails.

Alles in allem ein passables Spiel mit mauer Grafik, guter Idee und ertragbarem Sound. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Jack im Kleinformat

JACK NICKLAUS GOLF

System: **Game Boy**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **60 Mark**, Hersteller: **Tradewest, U.S.A.**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Nun gibts den großen Jack Nicklaus auch auf dem kleinen Kekskasten. Gemeint ist **Jack Nicklaus Golf** für den **Game Boy**.Gegenüber der PC-Version wurde das Programm erwartungsgemäß schwer abgespeckt, was aber nicht heißen soll, daß es keinen Spaß macht. Vermissen werden die Fans den Course Designer, sowie einige Menüpunkte, wie z.B. die Overheadview an den Greens. Kann man aber verschmerzen.



▲ *Abgespeckte Schwierigkeit: "Little Jack"*

Grafisch wurde die Sache recht gut gelöst. Die Benutzerführung entspricht weitestgehendst dem Original, lediglich der Schwierigkeitsgrad ist deutlich niedriger angesetzt. Drei Golfplätze sind in das Modul integriert. Hinzu kommt noch, daß eine Auswahl von Jacks Lieblings-Holes zur Verfügung steht. Macht quasi insgesamt 4 Plätze. Die altbekannten Computer-Gegner sind natürlich auch wieder dabei.

Unterbricht man sein laufendes Spiel, erhält man ein Paßwort, um später an dieser Stelle fortzufahren. Der Sound und die Effekte gehen in Ordnung. Golf ist ja eh eine ruhige Angelegenheit.

Wer also in den berühmten 20 Minuten im Bus mal eine gepflegte Runde Golf spielen will, sollte sich dieses Modul ruhig mal zu Gemüte führen. Wie gesagt, keine Konkurrenz zum Original, für die Verhältnisse des Game Boys aber nicht übel. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

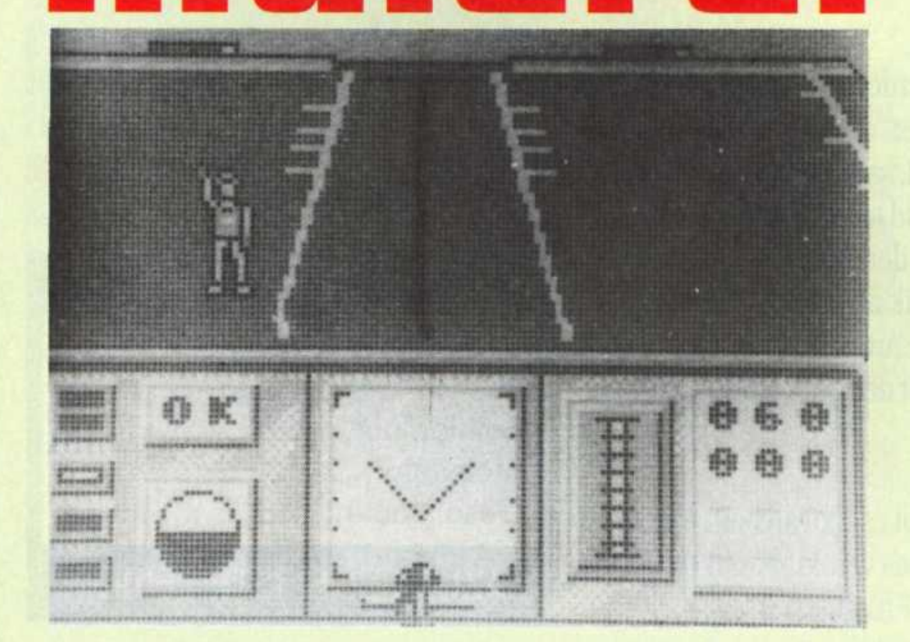
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Schwarzweißmalerei

TURN AND BURN

System: **Game Boy**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Absolute, USA**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Nach Ende des Ost-West-Konflikts und angesichts der Schwäche der Dritten Welt im anstehenden Nord-Süd-Konflikt fällt es schwer, neue, plausible Szenarien für zünftige Luftschlachten zu planen. Warum also nicht gleich auf ein solches verzichten? Immer Bomben auf Bagdad und Granaten auf Gaddafi ist ja irgendwie auch langeilig. Also weg mit dem Schrott, nennen wir den Feind jetzt einfach Feind, alle anderen sind unsere Freunde.



◀ *Prozedur vollbracht...*

Schwarzweißmalerei dieses Kalibers macht sich natürlich besonders auf dem Game Boy gut. Und da bei **Turn and Burn** außer den feindlichen Flugzeugen eh nix auf dem Radar angezeigt wird, fällt die Orientierung noch leichter. Allerdings: Der Weg zum Sieg ist hart und steinig. Da muß die Höhe und der Kurvenwinkel mit dem anderen Flugi angeglichen werden, müssen minutenlange Manöver durchgeführt werden, um schließlich mal den Kerl ins Fadenkreuz zu kriegen. Der Rest ist jedoch Formsache. Ein paar Raketen und ein bissel Dauerfeuer - schon isser hinüber. Problematisch wird nur noch die Landung auf dem Flugzeugträger. Prozedur: siehe oben (natürlich ohne die Ballerei).

Alles in allem ein nettes Spielchen für die Busfahrt zur Schule - aber weiß Gott nicht mehr. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●





▲ *Nur noch ein Schatten seiner selbst*

KONVERTIERUNG SHADOW OF THE BEAST (MasterSystem)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Tecmagik, England, Muster von: Sega Deutschland.

An den fehlenden technischen Voraussetzungen der anderen Geräte ist bislang noch jede Umsetzung gescheitert.

Der Sound ist für MS-Verhältnisse ganz nett und erinnert sogar noch etwas an das Vorbild, auch die Grafik kann noch einigermaßen überzeugen, dafür geht das Scrolling allerdings flott über die Bühne.

Am Gameplay aber hat sich nicht viel geändert, die Aufgabe des Spielers besteht darin, durch die Gegend zu laufen und sich mit diversen Monstern herumzuprügeln. Als kleine Neuerung kann der Spieler die Bonustränke, die für Energie sorgen, jetzt zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen, auch gibt es ein paar Gegner weniger. Geblieben ist allerdings das mit der Zeit doch recht langweilige Rumgelaufe ohne Unterbrechungsmöglichkeiten. Also Schwamm drüber. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

KONVERTIERUNG SAGAIA (MasterSystem)

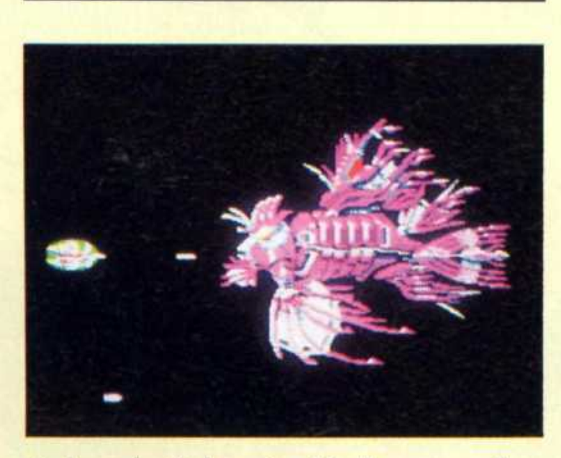
Empf.VK-Preis: ca100 DM, Hersteller: Sega, Muster von: Sega, Hamburg.

Sieben Levels, die sich in zwölf verschiedene Zonen aufteilen, warten darauf, durch das Mündungsfeuer Eurer Bordkanonen erwärmt zu werden. Neben dem dicken Laser, den Ihr von vornherein unter den Jäger geschnallt habt, gibt es noch Torpedos und zusätzliche Laserkanonen, die ebenfalls einen nicht unbeträchtlichen Heizwert haben. Bunte, phantasievoll gestaltete Levelwächter trösten über das fröhlich vor sich hinruckelnde Scrolling weg, und machen Sagaia zu einer Konvertierung, die sich im qualitativen Mittelmaß tummelt. für Ballerspiel-Einsteiger sicher eine akzeptable Anschaffung, auch wenn zwischen Sagaia und dem Orginal-Darius Welten liegen. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Levelwächter im Fischgewand*





KONVERTIERUNG PAPERBOY (MEGA DRIVE)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Tengen/Domark, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Er ist wieder in der Stadt, der gute alte Knabe namens Paperboy, der ein ganzes Viertel mit seinen Tageszeitungen terrorisiert. Lang genug hat's ja gedauert, bis der Spielhallen-Renner von einst für Segas 16Bitter umgesetzt wurde. Dies ist nicht einmal schlecht gelungen. So weiß diese Version wesentlich besser als die Homecomputer-Fassung des zweiten Teils zu gefallen. Die Grafik stimmt mit der des Automaten so gut wie überein, auch der Sound ist nicht übel.

Wenngleich Paperboy auf dem Mega Drive kein Super-Spiel ist, so bringt es doch das Flair von damals sehr gut rüber und wird garantiert allen Liebhabern des Knaben gefallen. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Wenn der Paperboy zweimal klingelt*

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

Unsere Adresse:
ASM, CLUBS
Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Amiga Monsters
Anschrift:
Marcel Gateau
Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e:
Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme 10 Mark, danach 5 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen:
Clubmag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

---

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift:
c/o Gerhard Rally
Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Schüler & Azubis 3 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
kostenl. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift:
Ingo Klotzsch
Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten:
zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
Clubdisk zweimtl., Infodisk gegen 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift:
Stephan Müller
Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten:
40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 157
Aktionen/Leistungen:
Tausch, Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Roland Stief
Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2
System/e: Atari ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten:
kein Beitrag, nach Möglichkeit Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift:
c/o Boris Aschwanden
Rehbühlstr. 31, CH-8610 Uster
-01/941 02 86
System/e:
Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten:
jährl. 23,35 Mark (sFr. 15,--, OeS 168,--)
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Mag, keine (!) Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift:
Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten:
einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen:
jährl Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift:
Roger Züger, Bettnau
CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
jährl. 50 Mark (40 sFr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift:
c/o Andreas Kunz, Postfach 101103
4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen:
Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

---

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI
z.H. Herrn Müller
Brühler Str. 42,
5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten:
mtl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer,
Fürstenstr. 15
8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt

---

Name:
The Ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin,
Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift:
An't Pumpwark 7, 2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren mtl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

---

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger,
Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha,
Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährl.,
bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

---

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark,
für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta

System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande -
Leon Stor, Vanenburg 2
Ugcmelen, Apeldorn
- Österreich -
Christian Lenikus
Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45,
CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), mtl. drei Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen:
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr
Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918
(Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

---

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10
I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubmag viermtl., Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder:
über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte, Kopien von Anleitungsheftchen

---

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau
Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder

---

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder: Harry Rink
Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift:
Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten:
mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H.
(Amiga User Club Herten)
Anschrift: Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

---

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen
Dianastr. 8a, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/375113
oder
Frank Wessely
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten:
7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen:
Tausch, mtl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

---

Name: Blue System
Anschrift: Frank Willeke
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
acht Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name:
Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn
Sommergasse 105, 6940 Weinheim
Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten:
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen:
zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192 ‡
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof
Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e:
Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten:
Drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift:
Am Söldnermoos 20,
8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
unter 18 Jahre DM 36,--/Jahr, über 18 DM 60,--/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen:
Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther
A.-Reinhardt-Str. 73a
O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift:
Andreas Sticksel
Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. 18 Mark
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer
Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten:
Schüler: 6,50 Mark mtl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen:
PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner
Teisenhamerstr. 5,
8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft
Bokelfenner Str. 2a
4815 Schloß Holte-Stukenbrock
Tel.: (05207) 5589
Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

---

Name: Computer Club 2000
Anschrift:
Im Mühlenfeld 16,
2852 Bederkesa
Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder:
300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–



SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Gesammelte Werke ASM 8/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia	03/92	45	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A320 Airbus	03/92	50	Simulation
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.
A.G.E.	06/92	38	Action
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Alcatraz	06/92	39	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MD)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Bargon Attack	07/92	64	Adventure
Battle Command (C-64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice	06/92	42	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MD)	04/92	130	Sport
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action
California Games	07/92	99	Oldie
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview
Casino (Lynx)	07/92	124	Strategie
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Catch' Em	07/92	35	Action
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'N Dale - Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
Clik-Clak	05/92	30	Action
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Crime City	04/92	42	Adventure
Cruise for a Corpse (ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
D-Force (SF)	04/92	120	Action
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Darklands	07/92	65	Preview
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventure
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Deliverance	07/92	34	Action
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Der Patrizier	07/92	109	Strategie
* Desert Strike (MD)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devilish (MD)	07/92	131	Konv.
Devious Design	03/92	50	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SF)	05/92	127	Action
Drift	07/92	105	Preview
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* Dune	07/92	6	Adventure
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Epic	07/92	32	Action
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Club Soccer (MD)	06/92	131	Preview
Exile (C-64)	02/92	111	Konv.
Exile (MD)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1-Circus (MD)	04/92	129	Action
Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C-64)	02/92	106	Konv.
Final Four	07/92	101	Sport
* Fire & Ice	05/92	31	Action
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Football Kid	07/92	38	Preview
Forbidden Planet	07/92	17	Action
Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Gateway	06/92	63	Preview
Gateway to ... (Amiga)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.
Ghost Battle (ST)	01/92	112	Konv.
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (ST)	05/92	52	Konv.
Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hostile Breed	07/92	30	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
* Humans	07/92	45	Action
Hunter (ST)	01/92	118	Konv.
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* Ishar	07/92	58	Adventure
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MG	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Kunichan (GG)	06/923	121	Action
Kwix	07/92	110	Strategie
Kyrandia	05/92	38	Preview
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Laser Squad	07/92	107	Preview
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
Leander (ST)	07/92	42	Konv.
* Legend	07/92	54	Adventure
Legend of a fantasm... (MD)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
* Lemmings (SF)	06/92	133	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
MacArthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (ST)	01/92	120	Konv.
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MD)	05/92	125	Strategie
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Mercenary III	05/92	34	Action
	Mercs (MD)	01/92	136	Action
	Metroid II (GB)	03/92	127	Action
	Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
	Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
	Mig-29M (ST)	01/92	108	Konv.
	Mig-29M (PC)	01/92	114	Konv.
	Mig-29M (Archi)	03/92	102	Konv.
	Might and Magic III (1MB)	06/92	58	Konv.
	Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
	Missile Command (GB)	06/92	129	Action
	Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
	Monkey Island II	01/92	36	Preview
*	Monkey Island II	02/92	6	Adventure
	Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
	Moonfall	02/92	36	Action
	Moonfall (C-64)	02/92	105	Konv.
	Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
	Moonstone	03/92	66	Action
	Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
*	Myth	05/92	28	Action
	Nail'N Scale (GB)	07/92	129	Action
	Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
	No greater Glory	03/92	42	Startegie
	No second Prize	07/92	100	Preview
	Nova 9	01/92	68	Action
*	Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
	Oids	01/92	74	Oldie
	Ork	05/92	16	Action
	Out Run Europa	01/92	46	Action
	Out Run Europa (C-64)	02/92	112	Konv.
	Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
*	Parasol Stars	07/92	36	Action
	Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
	Pegasus	01/92	40	Action
*	Perfect General	06/92	105	Strategie
	Personal Organizer	02/92	136	Tool
	Pinball Dreams	04/92	30	Action
	Pit Fighter (SF)	06/92	134	Action
	Pit-Fighter (64)	03/92	106	Konv.
	Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
	Pitfighter	01/92	31	Sport
	Pitfighter (MD)	05/92	124	Action
*	Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
*	Planet's Edge	06/92	66	Adventure
	Playroom	05/92	136	Education
	Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
	Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
	Populous 2 (ST)	05/92	65	Konv.
*	Populous II	02/92	15	Strategie
	Power Blade (NES)	02/92	124	Action
	Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
	Pro Football (SF)	05/92	126	Sport
	Psyborg	04/923	14	Action
	Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
	Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
	Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
*	Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
	Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
	R-Type II (ST)	01/92	110	Konv.
	Race Drivin'	06/92	36	Action
	Ragnarok	05/92	66	Preview
	Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
*	Rampart	07/92	104	Strategie
	Realms	03/92	17	Strategie
	Rebel Racers	04/92	14	Action
	Red Baron	03/92	100	Flop
	Regent	07/92	119	Simulation

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Rival Turf (SF)	07/92	125	Action
	Roadblaster (MD)	04/92	128	Action
*	Robocod	01/92	57	Action
	Robocod (MD)	03/92	122	Action
*	Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
	Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
	Robocop II	02/92	134	Action
	Robocop III	03/92	58	Action
	Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
	Robozone	02/92	62	Action
	Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
	Rodland (ST)	01/92	116	Konv.
	Rodland (C-64)	04/92	38	Konv.
	Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
	Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
	Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
	Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
	Round the Bend	04/92	31	Action
	Rubicon	04/92	32	Action
	Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
	Run Ark (MD)	03/92	118	Action
	S. Space Invaders (ST)	02/92	106	Konv.
	Samurai	06/92	107	Strategie
	Sargon V	04/92	60	Strategie
	Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
	Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
	Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
	Sensible Soccer	07/92	102	Preview
	Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
	Shadow World	07/92	59	Preview
	Shadowlands	05/92	42	Adventure
	Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
	Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
*	Shuttle	05/92	102	Simulation
*	Sim Ant	03/92	53	Simulation
	Simant (Amiga)	07/92	115	Konv.
	Simpsons (NES)	01/92	138	Action
	Sliding Skill	02/92	44	Strategie
	Smash TV	02/92	32	Action
	Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action
*	Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
	Soul Crystal	03/92	32	Adventure
	Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.
	Space 1889	02/92	14	Adventure
	Space 1889 (ST)	05/92	52	Konv.
	Space Ace 2	04/92	52	Adventure
	Space Crusade	04/92	45	Preview
	Space Gun	06/92	116	Action
	Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
*	Spacemax	05/92	104	Simulation
	Special Forces (AMIGA)	06/92	107	Konv.
*	Speedball II (MD)	02/92	127	Action
*	Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
	Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
	Spot	01/92	72	Strategie
	Star Saver (GB)	07/92	128	Action
*	Star Trek	04/92	6	Adventure
	Star Trek (GB)	05/92	120	Action
	Star Wars (NES)	03/92	118	Action
*	Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
	Starflight (MD)	02/92	128	Action
	Steel Empire (MD)	07/92	122	Action
*	Steigenberger Hotel-manager	02/92	38	Strategie
	Stereo Master	04/92	110	Tools
	Stone Age	07/92	111	Strategie
*	Storm Master	04/92	64	Strategie
	Stratego (ST)	02/92	106	Konv.
	Strider (SM)	02/92	128	Action

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Summer Games	06/92	114	Oldie
	Supaplex	03/92	62	Action
*	Super Aleste (SF)	07/92	124	Action
*	Super Contra (SF)	05/92	114	Action
	Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
	Super Fantasy Zone (MD)	05/92	119	Action
*	Super Formation Soccer (SF)	05/92	111	Sport
*	Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
	Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action
	Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
	Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
*	Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
	Super Off Road (MD)	06/92	132	Konv.
	Super One on One (MD)	07/92	121	Sport
	Super Skweek (Lynx)	07/92	130	Konv.
	Super Space Invaders	01/92	44	Action
	Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
	Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
	Superski 2	06/92	108	Sport
	Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
	Techno Soccer (MD)	04/92	121	Sport
	Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
	Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
	Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
	Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
*	The Addams Family (SF)	06/92	126	Action
*	The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
	The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
	The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
	The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
	The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
	The Duel - Test Drive II (MD)	07/92	130	Konv.
	The Flash (GB)	06/92	130	Action
	The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
*	The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
	The Godfather	06/92	38	Action
	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
*	The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
	The Oath	01/92	32	Action
	The Quest of Agravain	07/92	38	Action
	The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
	The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
	Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
	Thunder Burner	02/92	16	Action
	Thunderhawk (ST)	01/92	120	Konv.
	Thunderjaws (ST)	01/92	116	Konv.
	Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
*	Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
	Tip Off	04/92	56	Sport
	Titanic Blinky	01/92	56	Action
	Titus the Fox	05/92	32	Action
	To Be On Top	03/92	64	Oldie
*	Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
	Toki (Lynx)	06/92	134	Konv.
*	Toki (MD)	04/92	130	Action
	Top Banana	04/92	16	Action
·	Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
	Tornado	07/92	114	Preview
	Track & Field	05/92	132	Oldie

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
	Trexwarrior	01/92	34	Action
	Trog (NES)	05/92	113	Action
	Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
	Turbo Charge	02/92	43	Action
	Turbo Out Run (MD)	07/92	130	Konv.
	Turrican (GB)	03/92	128	Action
	Turrican (MD)	01/92	134	Action
	Turtles II (GB)	05/92	124	Action
	Turtles II (NES)	02/92	120	Action
	TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
*	TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
	Two Crude Dudes (MD)	05/92	118	Action
	U.G.H	06/92	41	Action
	Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
*	Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
*	Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
*	Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
	Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
	Undeadline (MD)	04/92	122	Action
	Under Pressure	03/92	41	Action
	Underworld	01/92	38	Preview
	Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
	Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
	Videokid	04/92	15	Action
	Videokid	01/92	16	Preview
	Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
	Volfied (64)	03/92	107	Konv.
	Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
	Volfied (ST)	05/92	36	Konv.
	Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
	Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
	Where in Time is... (MD)	07/92	131	Konv.
	Wild Wheels	01/92	41	Action
	Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
	Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
	Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
*	Winter Challenge (MD)	04/92	129	Sport
	Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
	Wolfchild	03/92	16	Action
	Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
*	Wonderland	04/92	53	Konv.
	Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
	Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
	Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
	Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
	Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
	WWF Super Wrestlemania (SF)	05/92	118	Sport
	Xenon II (SM)	02/92	129	Action
	Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
	Zool	07/92	47	Preview
	1869	07/92	113	Preview

Legende:

Konv = Konvertierung
MD = Mega Drive
SM = Sega Master System
SF = Super Famicom / Super NES
GB = Game Boy
GG = Game Gear
AL = Atari Lynx
EN = PC Engine



Inserentenverzeichnis

Die Abo-Auflage enthält Beilagen des Interest-Verlages



Generalkarte

1000

PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING: Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (03) 4922056.

2000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
KONSOLE MIO, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000

ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322) 54081.

4000

ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 406888.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

0-1000

COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

0-2000

COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

0-4000

COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

0-7000

PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

0-8000

HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich

MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

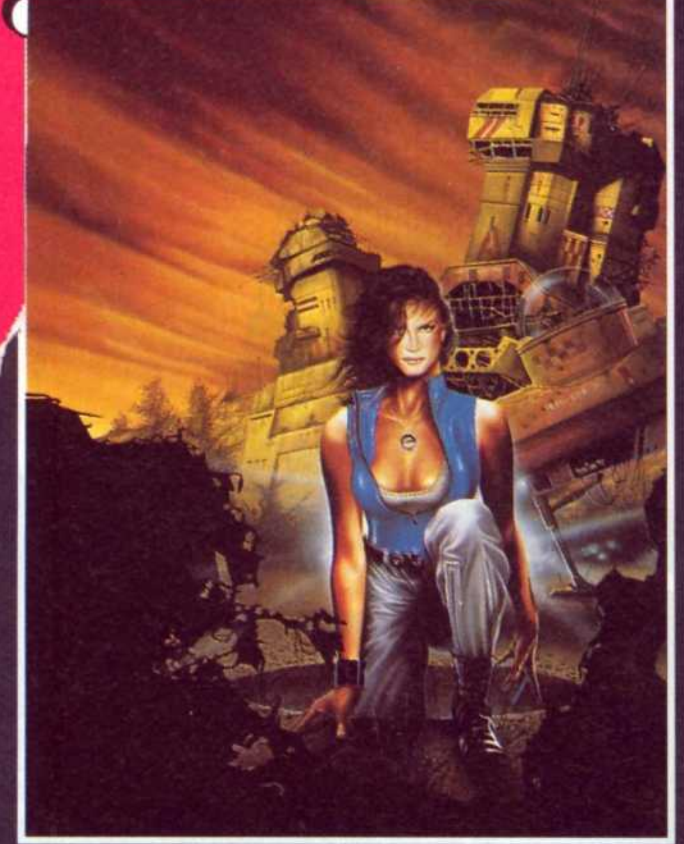
Schweiz

DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

Die nächste ASM (9/92) erscheint am 14. August 1992, ASM-SPECIAL 16 liegt bereits seit 5. Juni 1992 am Kiosk!

BYE & BUY

◀ THE NEXT ...

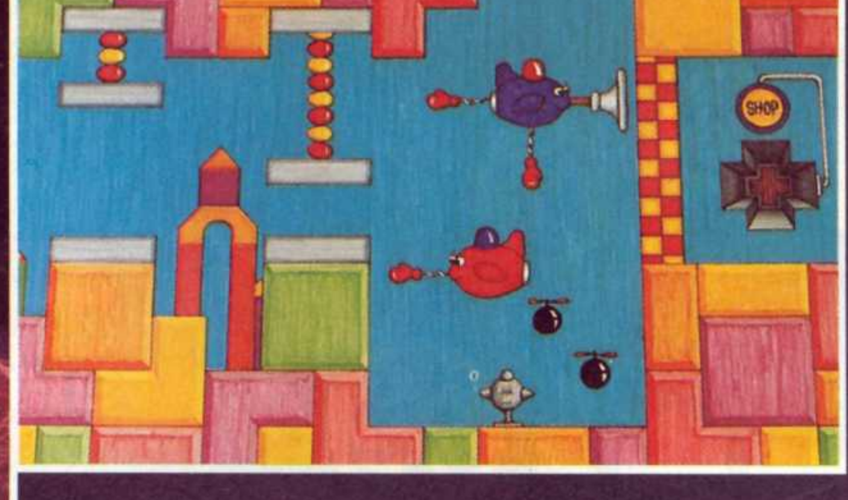


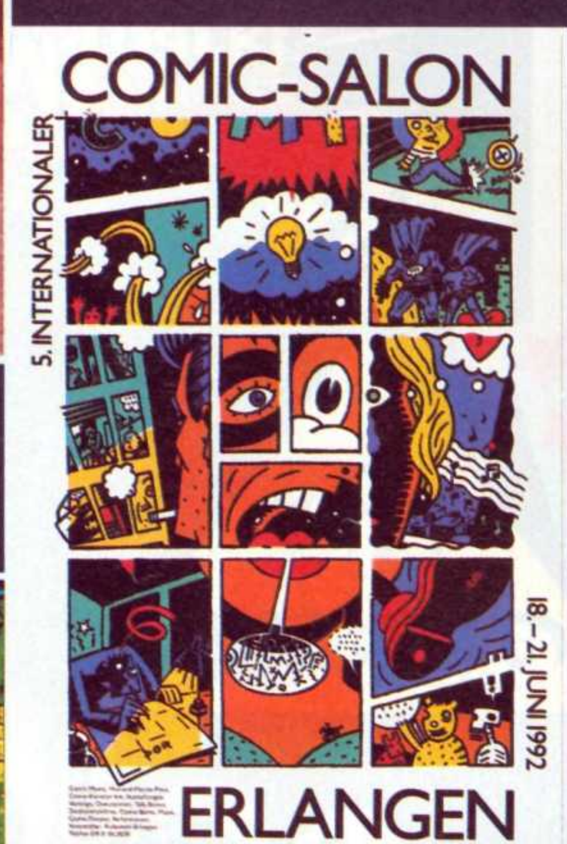
▲ ASM-Titel im September

Heute ist nicht aller Tage, wir kommen wieder, keine Frage. Und das mit 'ner geballten Ladung. Die Air Bucks von Impressions werden zur Landung ansetzen. Auch Carl Lewis - von Psygnosis versoftet - haben wir eingeladen, und R2D2 hält sich fit und übt schon mal Robosport bei Maxis. Natürlich blicken wir auch gen Spanien - mehr dazu in der September-Ausgabe. System 3 bringen mit Silly Putty ihren tollen Denk- und Jump & Run-Spaß heraus. Neugierig? Nur Geduld... Viel Freude werdet Ihr auch an den Gadget Twins haben, die Imagitec in die Computer- und Konsolenwelt setzt. Daneben wie immer seitenweise Secret Service, Feedback, News, Hitline und Leser-Charts. Etwas richtig Dolles haben wir uns zusamen mit Ascon rund um den Patrizier ausgedacht. Und wir berichten vom Comic-Salon in Erlangen. Unter anderem besucht uns eine Delegation von Virgin und bringt jede Menge neues Futter für Computer- und Sega-Besitzer mit. Dies und noch viel mehr ab 14. August - live und in Farbe am Kiosk.



▲ Robosport





▲ Comic-Salon Erlangen



▲ Air Bucks

9·92


FÜR 6,60 DM?
KLARO !
DAS ASM KURZ ABO
JETZT NEU
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene

☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung

☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________________

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:

☐ **Biete an**	☐ **Suche**	☐ **Tausch**	☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ Hardware	☒ Hardware	☐ **Verschiedenes**	☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ Software	☐ Software		

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

(ASM 8/92)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie für Werber: Turrican-T-Shirt, Laufzeit: 12 Mon., Werber ≠ Geworbener) ☐ als **Geschenk**-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk/Werbung Anschrift des Empfängers)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W ☐ O ☐ PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten!)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR 8/92

! = Top-Angebot

- **1 MB Speichererweiterung** für Amiga 500 inkl. Uhr + Neuromancer ... à 149,— DM
- **Maverick** Joyboard ... à 39,95 DM
- **Disk-Quader 10** (rot) ... à 9,90 DM
- **1 Quader + 10 Leerdisks** im Pack ... à 24,95 DM
- **Great Courts** (☐ PC, ☐ 5,25", ☐ 3,5") ... à 49,95 DM
- **Loopz** (☐ Amiga, ☐ PC 5,25") ... à 29,95 DM
- **Monster Business** (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
- **Block Out** (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
- **Super Off Road** (☐ C64, ☐ Atari ST) ... à 49,95 DM
- **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** (beide 5,25") ... à 89,— DM
- **Amiga-Flugi-Pack** (F.O.T.L., Flight Path 737, Jump Jet & Fighter Mission) ... à 99,— DM
- ~~**PC-Flugi-Pack 3,5"** (F.O.T.L., Flight Path 737, Jump Jet & Fighter Mission) ... à 99,— DM~~
- **Amiga-Sport-Pack** (Summer Games, California Games & 4D Sports Boxing) ... à 79,95 DM
- **Amiga-Rollenspiel-Pack** (Hillsfar & Curse of the Azure Bonds) ... à 39,95 DM
- **Electronic Arts-RPG-Pack für PC** (Imperium & Hard Nova, beide 5,25") ... à 79,95 DM
- **PC-Sport-Pack 5,25"** (TV Sports Basketball, TV Sports Boxing & TV Sports Football) ... à 99,— DM
- **Mega-Box** (Rock 'n' Roll, Curse of Ra, Grand Monster Slam, Oil Imperium & Conqueror (☐ PC 5,25" HD, ☐ Amiga) ... à 99,— DM
- **Amiga-Top-Hit-Pack** (First Samurai & Mega lo Mania) ... à 69,95 DM
- **PC-Sound-Pack 1** (Soundman-Hardware, MACS Opera, Logical & Mad TV) ... à 249,— DM
- **PC-Sound-Pack 2** (MACS Opera & Circus Attractions) ... à 149,— DM
- **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
- **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** (ab 3.8.) ... à 24,95 DM
- **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM
- **NQA-Pack PC** (3 Spiele auswählen) ☐ Boulder Dash, ☐ Boulder Dash 2, ☐ Boulder Dash Constr. Kit, ☐ International Karate ... à 59,95 DM
- **NQA-Pack Amiga** (3 Spiele auswählen) ☐ Archipelagos, ☐ Chamber of Shaolin, ☐ Menace, ☐ North & South, ☐ Pacmania, ☐ Puzznic, ☐ Seven Gates of Jambala, ☐ Xenon 2 ... à 59,95 DM

BÜCHER

- **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
- **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
- **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
- **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
- **Alle vier Bücher zum Sonderpreis** ... à 25,— DM

HEFTE

- **Das ASM-MEGA-PACK '91** (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) ... à 66,— DM
- **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
- **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
- **5er-Pack** (ASM Special Nr. 5, 6, 7, 8, 9) ... à 20,— DM
- **folgende ASM/s** ___ / ___ / ___ / ___ zum Neuprei[s]
- **ASM Special Nr.** ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 à 7,50 DM ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 à 9,80 DM
- **Oldies! ASM** ☐ 10/87 ☐ 11/88 ☐ 12/88 à 6,50 DM ☐ **ASM Extra 1** – alle Sierra-Lösungen à 14,80 DM

ASM-ACCESSOIRIE

- **ASM Sammelordner**, 2 Stck. ... 16,80 DM
- **ASM-Space-Rat-Shirt**, M ☐ L ☐ XL ☐ (bitte ankreuzen) ... à 20,– DM
- **Turrican-Shirt** L ☐ oder XL ☐ (bitte ankreuzen) ... à 24,95 DM **!**
- **Bitmap Brothers-Shirt** (XL, ab 3.8.) ... à 28,95 DM **!**

MICROWELLE

- ☐ Risk It (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Spaceball (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Space Cab (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Freddy (Amiga) ... à 29,– DM
- ☐ Chemicon (Atari ST) ... à 29,– DM
- ☐ Skat 2000 (Atari ST) ... à 29,– DM
- ☐ The Secret Cave (Atari ST) ... à 29,– DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM) **bzw. NN-Gebühr**

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



Graham Taylor hat eine für den Fussball einzigartige Karriere hinter sich. Bereits mit 23 Jahren wurde er der jüngste qualifizierte Trainer des englischen Fussballverbandes, mit 28 wurde er der jungste Manager, den die Fussball-Liga je geschen hatte. Im Jahre 1982 gelang es ihm, mit Elton Johns finanzieller Unterstützung, Watford einen Platz in der ersten Liga zu erobem. Damit gehört Graham Taylor zu den wenigen Managern, die es geschafft haben, einen Verein aus der vierten in die erste Liga zu bringen. 1990 wurde Graham Manager der englischen Nationalmannschaft. In dieser Fussball-Manager-Simulation haben Sie nun die Gelegenheit, einem der erfolgreichsten Manager des Fussballs nachzueifern.

GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE - DIE WICHTIGSTEN SPIELFUNKTIONEN

1/ Die Karriere des Managers wird in zwei getrennten Abschnitten verfolgt. Übernehmen Sie einen Ligaklub und arbeiten Sie sich an die Spitze vor; versuchen Sie dann, die englische Nationalmannschaft zum Erfolg in der Europameisterschaft zu bringen.
2/ Entwickelt mit Unterstützung von Graham Taylor und dem englischen Fussballverband.
3/ Über 200 Mannschaften, alle mit realistischen Trikots, Geschicklichkeitsstufen und Stadionbezeichnungen sowie Mannschaften mit realistischen Namen und Daten. Spielerdaten beinhalten Geburtsdatum, Grösse und mehr als zehn Geschicklichkeitsfaktoren, die in ihrem Zusammenspiel einen wirklich individuellen Spieler ergeben.
4/ Ausscheidungsspiele werden fur die englische Liga mit mehr als fünf Ligen, darunter die neue Premier Division und GM Conference, FA-Pokal, League-Pokal, ZDS-Trophäe, Autoglass-Trophäe und die Europameisterschaften (Qualifikationsrunden und Finale) durchgefuhrt.
5/ Weiterhin:-

ALS MANAGER DER LIGA

Mehr als 300 individuelle Spieler. Komplett animierte Spielsequenzen. Verfolgen Sie Ihre eigene Mannschaft oder eine beliebige andere. Realistischer Spielertransfer. Andere Mannschaften kaufen Spieler ein, verkaufen oder verleihen sie im freien Transfer. Terminkalender: Planen Sie Ihre Woche im voraus und wahlen Sie Termine fur Training oder Freundschaftsspiele (während der Sommerpause) aus. Komplette Nachwuchs - und Reservemannschaft für jedes Team. Pflegen Sie junge Talente und begleiten Sie die neuen Spieler in die höheren Ligen. Verletzungen, Sperrungen und ärztliche Gutachten. Ziehungen, Punktetafel, Ligatabellen und viele andere statistische Angaben. Stellen Sie Trainingsprogramme für Mannschaften oder individuelle Spieler auf. Talentsucher-Berichte. Täglich eingehende Nachrichten halten Sie über alle Ereignisse und Entwicklungen auf dem laufenden. Spieler werden älter, ihr Spielkönnen nimmt ab und sie werden sich schliesslich vom aktiven Fussball zuruckziehen. Realistische Zuschauerzahlen, abhängig von Position in der Liga, Spielkapazitäten und Nähe der Mannschaft zum eigenen Platz. Manager können gefeuert werden oder jederzeit zurucktreten, um eine andere Mannschaft zu ubernehmen.

ALS MANAGER DER NATIONALMANNSCHAFT

Verhandeln Sie mit Liga-Managern über die Überstellung von Spielern in die Nationalmannschaft. Besuchen Sie Ligaspiele, um geeignete Spieler für die Nationalmannschaft zu finden. Arrangieren Sie internationale Freundschaftsspiele. Spielen Sie in Qualifikationsrunden für die Europameisterschaft. Nehmen Sie am Finale in Schweden teil. Komplett animierte Spielsequenzen. Alle europäischen Nationalmannschaften treten an. Alle Spieler der Nationalmannschaften. Andern Sie den Terminkalender des Managers. Ersetzen Sie verletzte und gesperrte Spieler. Spielerstatus, Aussehen und Zahl der geschossenen Tore. Spielerberichte.